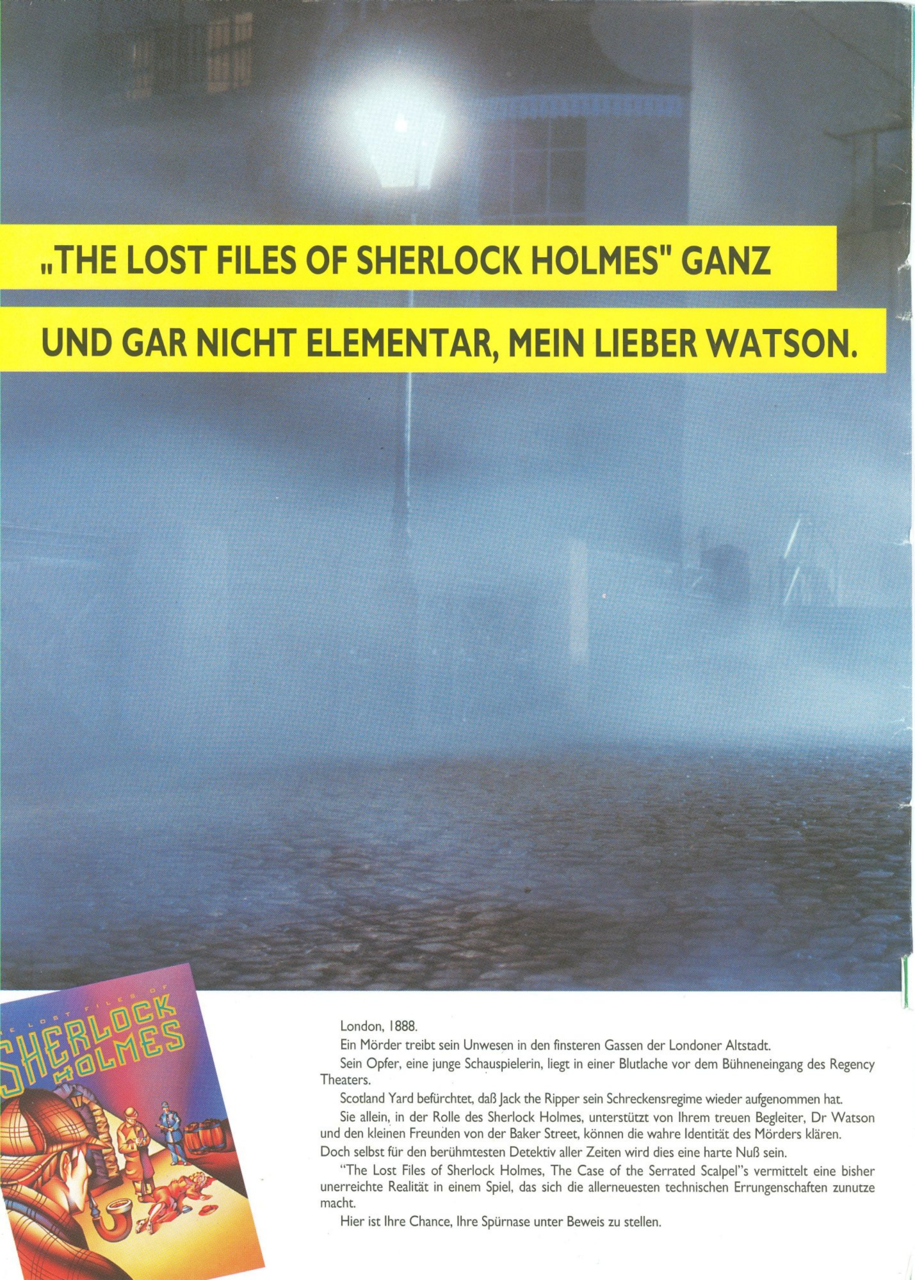

PC PLAYER
1/93
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
Referenzspiele: Zierde für jede Festplatte • Super VGA: Der neue Grafik-Standard • Test und Tips: King's Quest VI • Exklusiv: Erster Test von Car & Driver • Komplett: Alle Indy-Lösungswege • Sportlich: Golf-Wochenende zu gewinnen • Horror-Software: Waxworks im Test • Klick mich: Windows zum Durchsteigen
DM 5,80
ÖS 45
SFR 5,80
LFR 140,–
HFL 7,25
Spiele-Kompetenz von Lenhardt & Schneider
ERSTAUSGABE
NEU! Nur DM 5,80
TEST
GOLF FÜR DOS UND WINDOWS
GRAVIS
PC GamePad
WAS SCHENK' ICH MEINEM PC?
SPIELE-DISKETTE
GUTSCHEIN IM HEFT
LEMMINGS 2
PC-SPIELE ■ WUNSCHZETTEL-TIPS ■ KING'S QUEST VI ■ SUPER VGA ■ COMPUTER-GOLF ■ WINDOWS ENTERTAINMENT PACK 4 ■ CAR & DRIVER



London, 1888.

Ein Mörder treibt sein Unwesen in den finsteren Gassen der Londoner Altstadt.

Sein Opfer, eine junge Schauspielerin, liegt in einer Blutlache vor dem Bühneneingang des Regency Theaters.

Scotland Yard befürchtet, daß Jack the Ripper sein Schreckensregime wieder aufgenommen hat.

Sie allein, in der Rolle des Sherlock Holmes, unterstützt von Ihrem treuen Begleiter, Dr Watson und den kleinen Freunden von der Baker Street, können die wahre Identität des Mörders klären.
Doch selbst für den berühmtesten Detektiv aller Zeiten wird dies eine harte Nuß sein.

"The Lost Files of Sherlock Holmes, The Case of the Serrated Scalpel"s vermittelt eine bisher unerreichte Realität in einem Spiel, das sich die allerneuesten technischen Errungenschaften zunutze macht.

Hier ist Ihre Chance, Ihre Spürnase unter Beweis zu stellen.



Suchen Sie nach den Hinweisen, die an mehr als 50 verschiedenen authentischen Schauplätzen versteckt sind. Dank der 256-Farben-VGA-Grafik und spitzenmäßigen Animationen werden Sie in die Atmosphäre Londons zur Zeit Königin Viktorias versetzt.

Überprüfen Sie die Geschichten und Alibis von Dutzenden von verschiedenen Personen, viele davon alte Bekannte aus den Originalerzählungen von Conan Doyle, und versuchen Sie zu eruieren, wer die Wahrheit sagt und wer Sie an der Nase herumführt.

Je näher Sie dem Mörder auf den Fersen sind, je mehr die Spannung und die Intrige steigt, desto intensiver wird der Nervenkitzel - dank der brillanten musikalischen Untermalung und der digitalisierten Sprache.

Also setzen Sie sich Ihre gute alte Sherlock-Holmes-Mütze auf, stecken Sie sich die Lupe in die Manteltasche und machen Sie sich auf den Weg zum nächsten Softwareladen.

ELECTRONIC ARTS™

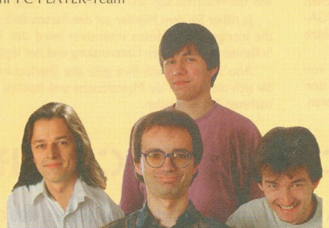
Deutsche Vertretung: Alliance, A Divison of Selling Points GMBH, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.

PC PLAYER

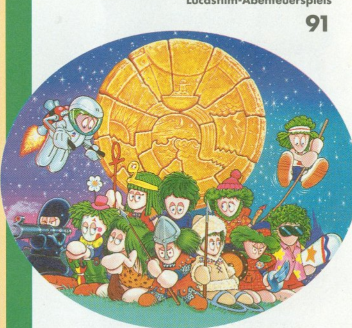
WIEVIEL SPASS BRAUCHT IHR PC?

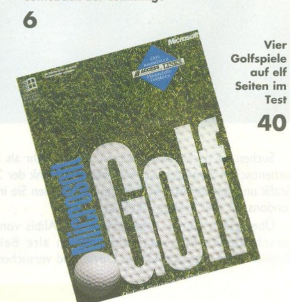
Angesichts des papiernen Computerzeitschriften-Molochs, der allmonatlich auf die Kioske losgelassen wird, darf die Frage »Wer braucht jetzt noch ein neues PC-Magazin?« ruhigen Gewissens gestellt werden. Mit PC PLAYER wollen wir uns auf die unterhaltsamen Aspekte des DOS-Daseins konzentrieren, ohne dabei auf Kinderzimmer-Niveau abzusacken. Sie beschäftigen sich privat mit dem PC und wollen vor allem Ihren Spaß haben? Voilà, unsere ausführlichen Tests konzentrieren sich auf die anspruchsvollen Spiele-Highlights. Doch die technischen Standards sind dauernd in Bewegung; welche Hardware braucht der Mensch, um morgen noch die neueste Entertainment-Software voll ausfahren zu können? Und sicherlich haben Sie sich den PC nicht nur zum Spielen gekauft – er soll Ihnen auch das Leben leichter machen und nicht durch unverständliche Technik und die »Inkompatibilität der Woche« zu einem weiteren Problem werden. Wir berücksichtigen nicht nur solche Grundlagen-Artikel, sondern achten auch drauf, daß deren Lektüre auch Spaß macht. Ab sofort stehen Monat für Monat alle wichtigen Fun-Themen rund um DOS, Windows, CD-ROM & Co bei uns im Mittelpunkt.

Viel Spaß beim Lesen unserer Erstausgabe wünscht
Ihr PC PLAYER-Team











Von Monstern und anderen Haustieren: Der vierte Teil der Might & Magic-Saga ist da

68



3D-Sensation: Hubschrauber-Action mit Novalogic's Comanche **26**

AKTUELL

HARDWARE

SOFTWARE

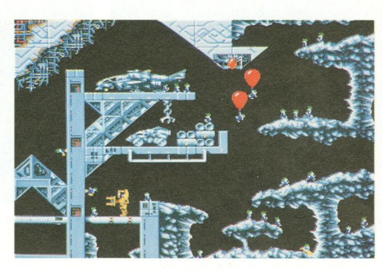
SPIELE-TESTS

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN



Der potentielle Weihnachts-Knüller zündet noch nicht: Psygnosis mußte den Veröffentlichungstermin für den Denkspiel-Hoffnungsträger Lemmings 2 auf Anfang 1993 verschieben. Wir haben uns bei den Programmierern nach den Gründen für die plötzlichen Überstunden erkundigt.



Science-fiction-Lemmings: Im Kampf gegen die Technik



Kaum ein anderes Nachfolge-Programm haben die PC-Besitzer dieser Welt mit so viel atemloser Spannung erwartet. Kreuzchen wurden im Kalender gemacht, Girokonten präventiv überzogen und Weihnachtswunschzettel redigiert. Reden wir von der neuesten Windows-Geheimversion? Nein. Oder gar vom Word-17.0-Update mit eingebauter Sekretärin? Lächerlich. Für die ganze Aufregung sorgt die Liverpooler Softwarefirma Psygnosis, deren ebenso putziges wie fesselndes Denkspiel »Lemmings« seit eineinhalb Jahren für chronische Suchtsymptome verantwortlich ist. Lange genug schmorten die Spielefreunde im eigenen Saft: Der Weihnachtstermin für Lemmings 2 mußte zwar gekippt werden, aber die Verzögerung soll dem spielerischen Feinschliff zugute kommen.

Die nackte Grundidee bleibt unverändert. Das oberste Anliegen des freundlichen Spielers ist nach wie vor das sichere Geleit für eine Horde wenig intelligenter Lemminge. Die kleinen Wuselkerlchen fänden nie den Level-Ausgang, wenn Sie ihnen nicht spezielle Talente verleihen würden. Als Buddler oder Brückenbauer vom Dienst können einzelne Lemminge Hindernisse überwinden und Wege für ihre Kumpels errichten. Wann Sie welches Talent einsetzen, ist der Knackpunkt zur Lösung eines Levels.



Zirkus-Lemmings: machen auch als lebendige Kanonenkugeln eine gute Figur

Lemmings 2 entwickelt diese bewährte Spielidee eine Stufe weiter. Es gibt jetzt ein Dutzend Lemmings-Stämme, von denen jeder einige Spezialfähigkeiten besitzt. Insgesamt gibt es etwa 40 dieser Talente, die Sie noch raffinierter als beim Vorgänger einsetzen müssen. Neben den »alten« Classic Lemmings gibt es elf verwandte Sippen, die sich beispielsweise zu Zirkus-Artisten, Weltraum-Fahrern, Sportlern, Rittern oder Höhlenmenschen entwickelt haben. Sie müssen sich nicht in einer bestimmten Reihenfolge um die Nöte der einzelnen Lemmings-Sippen kümmern: Wenn Sie mit einem Stamm in einem Level festhängen, können Sie Ihr Glück mit einer anderen Sippe versuchen. Um das Spiel zu gewinnen, muß man pro Stamm mindestens einen Lemming vom ersten bis zum letzten Level durchschleusen. Gelingt es Ihnen, sogar mehr Ihrer Schützlinge ans Ziel zu führen, winkt zur Belohnung eine höhere Einstufung bei der Endabrechnung.

Von den insgesamt etwa 40 neuen Talenten wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur einige besonders originelle Neuheiten vorstellen, die uns beim ersten Anspielen besonders beeindruckt haben. Als Bogenschützen können die Lemminge z.B. Pfeile verschießen – praktisch, um Hindernisse zu beseitigen oder einen schwebenden Lemming-Kollegen landen zu lassen, indem man dessen Luftballon zerploppt. Mit diesen Ballon-Piloten läßt sich noch einiges mehr anstellen: Indem Sie einen Propeller mit der Maus steuern, pusten Sie die schwebenden Lemmings in eine bestimmte Richtung. Mehrere Lemminge können auch eine lebende Kette bilden, die dann mit Propeller-Kraft angepustet wird, ins Schaukeln gerät und so weit pendeln kann, daß sie das andere Ende eines





Ägypten-Lemmings: Die Wahrheit über die Nase der Sphinx

»WIR HATTEN KEINE ANDERE WAHL«

Simon Little von den Lemmings-Schöpfern bei DMA Design hatte das Vergnügen, uns zu erklären, warum der Weihnachtstermin für Lemmings 2 geplatzt ist.

? Weihnachten ist als Veröffentlichungstermin überraschend abgesagt worden. Wann kommt Lemmings 2 für PC definitiv raus?
DMA: »Es sollte Ende Januar 1993 erhältlich sein. Wir arbeiten bereits seit einem Jahr an diesem Spiel. Dazu kamen weitere sechs Monate, die wir alleine für technische Grundlagen investierten.«

? Bei Psygnosis ist das Heulen und Zähneklappern wohl laut gewesen, als der Weihnachtstermin gekippt wurde. Warum habt Ihr Euch entschieden, mehr Zeit als ursprünglich geplant in das Spiel zu stecken?
DMA: »Da gab es nicht viel zu entscheiden: Wir hatten schlichtweg keine andere Wahl, als mehr Zeit in das Projekt zu investieren, um die Qualität zu erreichen, die uns vorschwebte. Wenn das Veröffentlichungsdatum naht, aber das Spiel nicht alle Features und Details hat, die wir drin haben wollen, dann müssen wir den Termin leider über Bord werfen. Niemand bei DMA oder Psygnosis würde einen Funken Qualität opfern wollen, nur um einen bestimmten Termin einzuhalten.«

? Wird Lemmings 2 spezielle technische Delikatessen auf dem PC bieten und z.B. Super VGA ausnutzen?
DMA: »Lemmings 2 ist nicht die Art von Spiel, die mit technischen Gimmicks um sich wirft. Ein Novum gibt's trotzdem: Die neuen Level scrollen nicht nur nach links und rechts, sondern auch nach oben und unten, und daß absolut fließend im 256-Farben-Modus. Wir unterstützen natürlich so ziemlich jede PC-Soundkarte, die es gibt.«

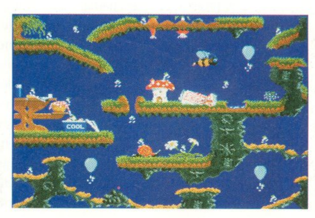
? Welcher von den neuen Lemmings-Typen ist denn der interne Liebling bei DMA Design?
DMA: »Schwer zu sagen bei der großen Auswahl. Es gab auch einige höchst originelle Alternativ-Ideen, die letztendlich nicht verwirklicht wurden (wie z.B. die »Pub Lemmings« – vielleicht tauchen sie mal in einem späteren Spiel auf). Meine persönlichen Liebling aus Lieblings 2 sind die Ski-Lemmings; denen sieht man richtig an, wieviel Spaß sie haben.«

? Hat die Lemmings-Idee genug Potential für ein drittes Spiel oder eine Art Construction Set?
DMA: »Der Level-Editor und Lemmings 3 sind Projekte, über die wir momentan nachdenken. Wir arbeiten momentan schon an einer Windows-Version von Lemmings.«

? Was macht Ihr eigentlich, wenn Ihr nicht gerade Lemmings 2 fertig programmiert?
DMA: »Essen und schlafen – alles andere wurde gestrichen.«

Abgrunds erreicht. Beim Nachfolger müssen keine Lemmings mehr geopfert werden: Die Bomben-Funktion wurde ersatzlos gestrichen; zu tiefe Stürze machen keinem Lemming mehr etwas aus (allerdings können sie weiterhin aus dem Bild fallen). Die Stopper aus dem ersten Teil wurden durch Musiker ersetzt: Je nach Welt spielt ein Lemming Luftgitarre, pustet auf einem Dudelsack oder trommelt mit Keulen. Alle Kollegen in der Nähe werden vom Beat so mitgerissen, daß sie stehenbleiben und tanzen – bis dem Musiker ein neuer Befehl gegeben wird. Böse, unkontrollierbare »Evil Lemmings« laufen außerdem durch die Level und versuchen, Unordnung zu stiften.

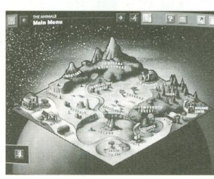
Die Level der ersten Lemmings-Spiels waren in die Breite gestreckt und scrollten nur nach links und rechts. Mit den verbesserten Flugfähigkeiten der Lemmings konnten die Programmierer eine weitere Dimension hinzugewinnen, so daß einige Welten auch nach oben und unten scrollen werden. Wenn alle zwölf Stämme mindestens einen Lemming ins Ziel gebracht haben, soll es eine große Überraschung geben. Psygnosis will partout nicht verraten, was es ist, deutet jedoch an, daß beispielsweise eine geheime Lemmings-Welt mit neuen Aufgaben denkbar wäre. **(hl/bs)**



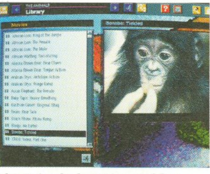
Classic Lemmings: Die Sippe aus dem Vorgängerspiel darf nicht fehlen

The Animals

Tierisches CD-ROM



Das Hauptmenü unterteilt die einzelnen Tiergruppen nach geographischen Kategorien



The Animals deutet an, welches Potential das Medium CD-ROM bietet

Originelle Programm-Ideen gesucht, die ganz auf CD-ROM zugeschnitten sind? Software Toolworks veröffentlichte gerade »The Animals«, eine Art CD-Zoo mit vielen Informationen, digitalisierten Bildern und kleinen Filmsequenzen. Diese Mischung aus Lern-Software und elektronischem Lexikon ist leider nur auf Englisch erhältlich. Neben vielen bebilderten Textinformationen zu über 200 Tieren gibt es reichlich Multimedia-Feeling: 120 »Video-Clips« bieten insgesamt eine Stunde Animationen. TV-Qualität wird bei der Grafik nicht ganz erreicht, aber der Staunfaktor ist nicht schlecht. Jede Menge Sprachausgabe und digitalisierte Tiergeräusche runden das Multimedia-Feeling ab. The Animals ist als Referenzwerk kein reiner Selbstzweck. Durch Querverweise klickt man sich zu artverwandten Informationen durch. **(hl)**

Prädikat: nutzlos

Wollen Sie einem Kollegen einen Streich spielen? Oder brauchen Sie selbst eine Aufheiterung für den Büro-Alltag? Der Systhema-Verlag hat Abhilfe: »50 garantiert nutzlose PC-Programme« ist der Titel eines Buches, das, kaum zu glauben, 50 nutzlose PC-Programme auf der beigepackten Diskette enthält. Vom simulierten Kaminfeuer unter Windows bis zum Programm das (mit Soundeffekten angedeutet und nicht echt!) die Festplatte spült, schleudert und föhnt, ist das gesamte Spektrum digitalen Unsinns vertreten. Keines der Programme beschädigt Ihren Computer oder Ihre wertvollen Daten; allerdings könnte ein Kollege einen Herzinfarkt kriegen, wenn plötzlich Maschinengewehr-Einschüsse den Windows-Screen verunstalten oder alle paar Sekunden die Textverarbeitung mit psychedelischen Farben unterlegt wird. Nicht zu vergessen: das Buch selbst. Die Programmbeschreibungen gehören zum Besten, was je an Computer-Humor geschrieben wurde. Als Autoren bekennen sich übrigens 13 Autoren verschiedenster Verlage und Computer-Zeitschriften verantwortlich, die sich für dieses »depperte Buch« friedlich unter einem Dach versammelten. **(bs)**

Trubel um Soundblaster

Wann ist ein Soundblaster ein Soundblaster? Diese Frage müssen Sie sich vielleicht schon bald stellen, denn um den begehrten Namen der zur Zeit beliebtesten Soundkarte gibt es reichlich Verwirrung. Der Hersteller der Soundblaster-Karte, Creative Labs in Taiwan, hat sich nämlich von seinem bisherigen deutschen Distributor, CPS in Hamburg, getrennt. CPS darf aber weiterhin den Namen Soundblaster verwenden und wird in Kürze eine Eigenentwicklung mit dem Namen »Soundblaster 4.0« veröffentlichen. Schon bei der Videoblaster-Karte gab es solche Verwirrungen (CPS hat eine eigene Version mit Namen Videoblaster Plus, die gegenüber der amerikanischen Videoblaster leicht verbessert wurde, aber deswegen nicht ganz kompatibel ist). Inzwischen versuchen sowohl CPS wie Creative Labs, die deutschen Händler auf ihre Seite zu ziehen um jeweils die eigene Soundblaster-Version an den Mann zu bringen. Ob beim »Soundblaster 4.0« von CPS die volle Kompatibilität zur »Soundblaster Pro« von Creative Labs gegeben ist, werden wir in einer der nächsten Ausgaben ausführlich testen. **(bs)**

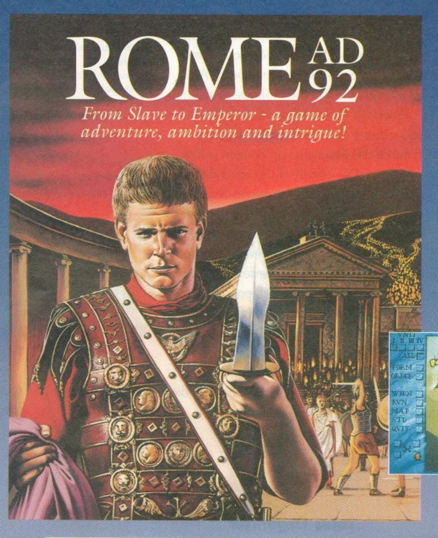
Game Power

Im Dutzend billiger

Die Masse macht's: Vor allem für CD-ROM-Einsteiger ist der »Game Power«-Silberling eine lohnende Anschaffung. Immerhin haben die Shareware-Experten von CDV aus Karlruhe über 400 Spiele für DOS und Windows draufgepackt. Es handelt sich größtenteils um Shareware- und PD-Versionen; diverse Demos von etwas älteren professionellen Spielen sind auch dabei. Dazu gibt's eine Ladung GIF-Bilder und die Vollversion des Apogee-Reaktionstests »Secret Agent«.

Man darf natürlich nicht von jedem Programm 1a-Qualität erwarten; bei den 250 MByte, die auf die CD geschaufelt wurden, ist viel Murks dabei. Durch die schiere Masse sind Sie aber alleine mit dem Anspielen ein paar Tage gut beschäftigt und werden sicher den einen oder anderen persönlichen Favoriten entdecken. Die meisten Programme sind erfreulicherweise direkt vom CD-ROM aus lauffähig und belegen keinen kostbaren Festplattenplatz. CDV Game Power wird für 99 Mark angeboten – das macht umgerechnet etwa 40 Pfennig pro Megabyte. **(hl)**

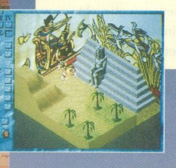
Rollenspiel-Adventures, die Software-Geschichte schreiben!

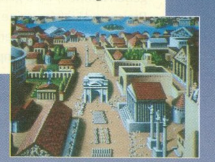


Rom, AD92 — eine Zeit der Ambitionen und politischen Intrigen. Sie übernehmen die Rolle des Hector in diesem epischen Rollenspiel. Sie beginnen als einfacher Sklave und erhalten die Chance, sich bis nach ganz oben zu kämpfen!

Lernen Sie die Machenschaften der Politiker kennen. Demonstrieren Sie Ihre militärische Macht in fernen Ländern. Gewinnen Sie die Unterstützung des Senats und des Volkes. Auf diesem Weg erlangen Sie Ansehen und Ehre — und schließlich auch die Macht, den Kaiser persönlich herauszufordern!

Erhältlich ab November - PC & Amiga



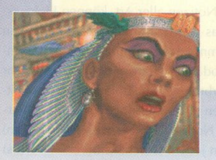


Es geht das Gerücht über ein uraltes Dokument, dem eine seltsame Macht anhaftet ... ein seltsamer Mord im Hafenviertel ... Wenn Sie sich in Ihrem Hotel anmelden, überreicht Ihnen der Empfangschef eine Mitteilung ... und Sie werden in ein Geheimnis verwickelt, das gefährliche Ausmaße annimmt!

Ihre Kontaktpersonen, der Cook-Reiseführer und die Landkarte Alexandrias werden Ihnen dabei behilflich sein, diese Geheimnisse eines gefährlichen, lang vergessenen Übels zu lüften - aber mit Mut und Geschicklichkeit werden Sie schließlich triumphieren!

Erhältlich ab November - PC

Erhältlich ab März '93 - Amiga









Sound für Windows

Microsoft macht Krach

Mit dem Ausreißer der berühmten Maus war Microsoft immer ein reiner Software-Hersteller. Doch in den USA ist gerade das zweite Hardware-Produkt der MS-DOS-Riesen erschienen: »Sound für Windows« ist ein Paket aus Soundkarte und Windows-Software, die nicht nur für einfache Sound-Effekte taugt. Mittels Sprachausgabe soll Ihnen die Karte aus jedem Programm Texte oder Zahlen vorlesen können; per Mikrofon können Sie mündliche Notizen an Ihre Windows-Dokumente »heften« und so an Kollegen verschicken. Sogar von einer einfachen Spracheingabe, mit der Sie dem Computer Kommandos geben können, wird gemunkelt. Deutsche Preise und Liefertermine stehen noch nicht fest, angepeilt wird allerdings der Februar 1993. Da aber die komplette Software an die deutsche Sprache angepaßt werden muß, kann es auch etwas länger dauern.

Consulting Detective Vol. II

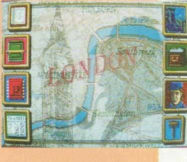
Drei neue Fälle für Mr. Holmes

Die Software um den englischen Meisterdetektiv Sherlock Holmes findet kein Ende. Nach dem ersten Holmes-CD-ROM von Icom und dem Adventure-Spiel von Electronic Arts erscheint eine zweite CD mit Holmes, Watson und Co. »Sherlock Holmes, Consulting Detective, Vol.2« bietet drei neue Fälle, die hauptsächlich durch das Befragen von Zeugen gelöst werden müssen. Das Medium CD wird dabei voll ausgenutzt, indem die einzelnen Szenen als Film auf dem Computer-Schirm ablaufen. War der Effekt bei der ersten Holmes-CD schon verblüffend, haben die Programmierer die Film-Technik für den Nachfolger verfeinert und durch bessere Farbdarstellung aufgepeppt. Ob sich spielerisch was getan hat, bleibt abzuwarten – das erste Holmes-CD-ROM hatte hier noch Schwächen, denn die gesprochenen Texte waren für deutsche Ohren ziemlich unverständlich. Schon Anfang Dezember soll die Verbecherjagd im alten London für etwa 140 Mark weitergehen. **(bs)**



Video-Animation mit »echten« Schauspielern darf nicht fehlen

Multimedia-Spektakel für PC-Detektive



Voller Spielspaß, halber Preis

Spar-Commander

Unter 100 Mark ist heutzutage kaum ein vernünftiges PC-Spiel mehr zu haben. Da freut sich das Girokonto um so mehr, daß einige etwas ältere Mindscape- und Origin-Programme jetzt zu einem reduzierten Preis angeboten werden. Für jeweils um die 60 Mark kommt man in den Genuß folgender Titel:
Wing Commander I (Tolle 3D-Action, für das Geld ein echtes Schnäppchen); Ultima VI (Anspruchsvolles Rollenspiel für Fortgeschrittene); D/Generation (Ebenso aktuelles wie gutes Action-Adventure); 4D Sports Boxing (mittelmäßiges Sportspiel); 4D Sports Driving (recht vergnügliches Rennspiel); Aces of the Great War (durchwachsene Flugsimulation) und Das Boot (Silent Service fürArme). **(hl)**

Lotus Organizer

Terminplanung verspielt

Sie haben die Wahl: Den schönen Terminplaner in Krokodilleder und mit Gold-Füllfederhalter (läppische 4000 Mark, Sekretärin und Papier extra), oder den »Lotus Organizer«, den digitalen Terminplaner, der nicht nur aussieht wie ein echtes Ringbuch, sondern noch dazu mitdenkt und den Geburtstag Ihrer Schwiegermutter bis ins Jahr 2000 nicht vergißt, bei der Urlaubsplanung hilft, Sie mit schmissigen Musiken an Termine erinnert und Adressen sowie Telefonnummern sortiert, sucht und sogar automatisch wählt (und nur rund 400 Mark kostet). Neben den Terminen und Adressen verwalten Sie auch Notizen aller Art, können Einkaufslisten, Skizzen und »Was noch zu tun ist«-Zettel abheften und sogar ihren herkömmlichen Terminplaner mit formschönen Ausdrucken »updaten«. Grafische Gags (nicht mehr gebrauchte Adressen verbrennen im Papierkorb; umgeblättert wird durch Anklicken eines Eselsohrs; Design und Farben des elektronischen Notizbuchs lassen sich verändern) wecken den Spieltrieb in jedem Geschäftsführer. **(bs)**

Lemmings 2™
The Tribes

SIE SIND WIEDER DA!!!

IN EINEM NEUEN PHANTASTISCHEN ABENTEUER!

12 neue Weiten mit den außergewöhnlichsten Akteuren der Softwarebranche – inklusive:

Windsurfern, Dudelsackspielern, Ballonfahrern, Springern, Teppichreitern, Schneeballwerfern, Pyramidenbauern, Fechtern, Stabhochspringen, Bongospielern, Sandburgenbauern und vielen anderen Gestalten . .

- 12 brandneue Stämme, jeder mit individuellen Fähigkeiten
- Retten Sie die Stämme & gewinnen Sie den Talisman
- 256 brillante VGA-Farben
- Fesseinde Spielbarkeit



PRESENTS A



PRODUCTION

- Kniffige Rätsei mit lustigen Animationen
- Außergewöhnliche Soundunterstützung mit digitalisierten Lemmingstimmen
- 8-Wege-Scrolling

IN ASSOCIATION MIT LEMMING ISLAND · LEMMINGS2 THE TRIBES · A 'WE'RE GOING TO TAKE YOU BY STORM' PRODUCTION
MUSIC BY McLEMMING THE PIPER · STUNTS BY ICARUS CAVE LEMMING · SCENERY BY MAGIC WALL LEMMING · MAYHEM BY CLUB BASHER LEMMING

Oh yes! Demnächst bei Ihrem Software-Händler!!

Die spielbare Lemmings-2-Demodiskette Amiga oder PC 3.5 gibt as gegen Einsendung von 6,00 DM in Briefmarken oder in Bar bei Selling Points GmbH, Alliance Division, Kennwort: Lemmings 2, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.

Lost Treasures of Infocom Vol. II

Verlorene Software-Schätze

Die Firma Infocom gilt als Erfinder des Adventurespiels. In den frühen 80er Jahren war Infocom »in«, obwohl die Spieler doch nur aus reinem Text bestanden, der über den Bildschirm scrollte. Als Sierra, Lucasfilm und Konsorten mit ihren Grafik-Abenteuern den Markt eroberten, verpaßte Infocom den Anschluß und mußte vor einigen Jahren sogar für immer die Tore schließen. Die Klassiker von damals kommen nun in Paketform neu heraus. »Lost Treasures of Infocom, Vol. 2« ist just erschienen und bietet nicht weniger als 11 Produkte in einer Packung. Nicht nur alle Disketten und Anleitungen wurden reproduziert: Da es Infocom nicht mehr gibt und Lösungen heutzutage auch kaum noch in den Zeitschriften auftauchen, wurden auch alle Hint Books mit in die Packung gequetscht.

Vom einfachen Fantasy-Spiel »Wishbringer« bis zu kniffligen Abenteuern als Geheimagent (Borderzone), Meisterdetektiv (Sherlock) oder Tiefseetaucher (Seestalker) ist für jeden Geschmack etwas dabei. Die Spiele, die vor fünf Jahren noch über 1200 Mark im Paket gekostet hätten, sind nun für unter hundert Mark zu haben. Gute Englisch-Kenntnisse müssen Sie allerdings mitbringen; manche Spiele wie das Wort-Puzzle »Nord and Bert« werden nur absolute Englisch-Profis lösen können. **(bs)**

Vom Klempner zum Oberlehrer

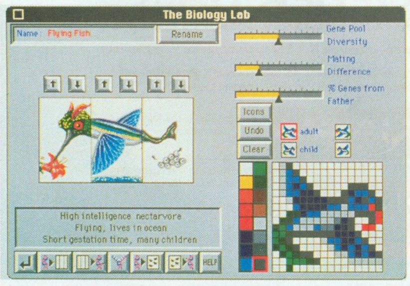
Nicht schlecht, welche Karrieren Videospiel-Figuren so durchlaufen können. Mario, ein italienischer Klempner, rettet in den Nintendo-Videospielen seit zehn Jahren holde Maiden und Prinzessinen. Inzwischen ist der Knabe in USA bekannter als der Vizepräsident, hat eine eigene Fernsehshow, bekommt gerade einen Kinofilm verpaßt und darf jetzt auch zum Ausbilder der Nation werden. Die Firma Interplay läßt in »Mario Teaches Typing« den Klempner als Schreibmaschinen-Lehrer auftreten. Statt stumpfsinniger Tipp-Übungen werden die richtigen Fingerbewegungen mit kleinen Actionspielen geübt. Von Mindscape angekündigt: »Mario is Missing«, in dem der Spieler als Luigi seinen Bruder Mario suchen muß, den eine Monster-Bande entführt hat. Da die Monster auch quer durch die Geographie reisen, Kunstgegenstände klauen und Hinweise hinterlassen, die das Wissen der Erdkunde testen, kann Luigi leicht die Spur aufnehmen. Ähnlichkeiten zu der Spieleserie um »Carmen Sandiego« sind nicht von der Hand zu weisen. **(bs)**



Geographie spielend lernen mit »Mario is missing«

Gentechnik im Heim-PC

Während Politiker diskutieren, ob gentechnisch veränderte Pflanzen nun gezüchtet werden dürfen oder nicht, sind die Software-Programmierer von Maxis schon einen Schritt weiter: In »SimLife«, dem Nachfolger zu den Hits »SimCity« und »SimAnt« können Sie mit einem Baukasten-System die Pflanzen und Tiere ihrer Wahl erschaffen und versuchen, aus den Geschöpfen eine stabile Ökologie zu zimmern. Natürlich können Sie auch einfach zugucken, wie sich durch Mutationen nach und nach eine neue Tier- und Pflanzenwelt bildet. Sechs verschiedene Szenarien mit vorbestimmten Ausgangs-Problem machen aus SimLife auch ein Spiel mit erreichbaren Zielen. Noch vor Weihnachten soll das ungefährliche Gentechnik-Labor in Ihrem PC seine Pforten öffnen. Eine deutschsprachige Version ist allerdings erst im Laufe des Frühjahrs zu erwarten. **(bs)**



Basteln Sie mit SimLife ein paar neue Lebensformen

LAST MINUTE

■ Electronic Arts hat die Softwarefirma Humongous eingesackt, die von »Monkey Island«-Erfinder Ron Gilbert gegründet wurde. Ron darf weiterhin das »SCUMM«-System benutzen, das bei Lucasart's Adventure-Hits verwendet wurde. Bescheidener Arbeitstitel des nächsten Spiels: »Ultimate Adventure«.

■ Elektronikriese Tandy bringt in Zusammenarbeit mit Microsoft in den USA einen CD-Player auf den Markt, der Windows im ROM enthält. Damit lassen sich ähnlich wie bei einem CD-I-Spieler nicht nur Musik-CDs, sondern auch die meisten Windows-Programme verwenden. Spezielle Entertainment-Titel sind in Arbeit, die auch zu PC-CD-ROMs kompatibel sein sollen.

Golden Games DATA BECKER

Die Original-Spiele zum Super-Preis!

Jetzt kommt der Mega-Spaß ins Spiel

Banania für Windows
DM 39,80
ISBN 3-89011-946-8
Bubble für Windows
DM 29,80
ISBN 3-89011-932-8
Cannonade für Dos
DM 39,80
ISBN 3-89011-954-9
FunCollection für Windows
DM 49,-
ISBN 3-89011-957-3
Knobelkiste für Dos
DM 39,80
ISBN 3-89011-951-4
Mamba 2 für Windows
DM 29,80
ISBN 3-89011-923-9

Dieser schrille Spiele-Wahnsinn wird Sie packen, fesseln und nicht mehr loslassen. Denn die Golden Games überzeugen auf allen Ebenen: Mit ausgefeilten Spielideen, tollen Grafiken und super Sounds, um am PC so richtig abzuheben. Da sind mehrstündige Spiele-Sitzungen einfach vorprogrammiert! Für jede Laune gibt's das passende Golden Game. Ob Action, Knobeln oder Geschicklichkeit – mit dieser Serie kommen Sie für wenig Geld voll auf Ihre Kosten.

Banania: Dieses Affentheater müssen Sie erlebt haben! Ein entlaufener Affe rennt durch die 50 Stockwerke eines gigantisch großen Lagerhauses und verteilt überall Bananenschalen. Helfen Sie daher Berti, dem Müllmann, beim Aufräumen und sammeln Sie möglichst viele Punkte.

Bubble: Verfallen auch Sie dem Goldrausch! In diesem heißen Jump-und-Run-Spiel gilt es, das Gold gleich säckeweise aufzuspüren. Doch das ist kein Zuckerschlecken: Um an die Goldsäcke zu gelangen, müssen Sie sich nämlich erst durch 25 spannende Räume mit vielen Hindernissen hindurchkämpfen.

Cannonade: Verlassen Sie Zeit und Raum! Rund achtzig Jahre nach einer Katastrophe, die beinahe die ganze Welt zerstört hätte, werden Waffen und Befestigungen für eine neue Sportart eingesetzt: Also Ring frei für Cannonade, das Spiel des Jahrhunderts!

FunCollection: Genial – die FunCollection bietet Ihnen den totalen Spaß gleich siebenmal. Ob Action, Strategie oder Geschicklichkeit, ob Flipper oder Puzzle: Für jede Laune gibt es hier das richtige Spiel.

Knobelkiste: Diese ultrastarke Spiele-Sammlung hat es wirklich in sich. Denn sie enthält 4 hervorragende Denkspiele zum Preis von einem. Insgesamt über 500 verschiedene Level bringen auch Ihre grauen Zellen auf Vordermann.

Mamba 2: Rette sich wer kann – die gefährlichen Mambas greifen an! Bauen Sie ein Netz, um als Spinne Ihrerseits auf Schlangenjagd zu gehen. Doch Vorsicht: jede Spinne lebt nur dreimal!



Ich bestelle:
☐ Banania für Windows
☐ Bubble für Windows
☐ Cannonade für Dos
☐ FunCollection für Windows
☐ Knobelkiste für Dos
☐ Mamba 2 für Windows

Ich bezahle:
☐ per Nachnahme
☐ per Verrechnungsscheck
(zuzügl. DM 5,- Versandkosten, unabh. von der best. Stückzahl.)

Name

Straße

PLZ/Ort

DATA BECKER

Einsenden an: DATA BECKER GmbH • Merowingerstraße 30 • 4000 Düsseldorf 1



PC-SPIELE-CHARTS



DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS

1. **CRUSADERS OF THE DARK SAVANT** (–) Sir-Tech
2. **ATAC** (–) Micropose
3. **AIRBUS A320** (–) Thalion
4. **DER PATRIZIER** (–) Ascon
5. **LINKS 386 PRO** (–) Access
6. **ACES OF THE PACIFIC** (–) Dynamix
7. **MONKEY ISLAND II: LE CHUCK'S REVENGE** (–) Lucasfilm
8. **CIVILIZATION** (–) Micropose
9. **LAURA BOW 2: DAGGER OF AMON RA** (–) Sierra
10. **FALCON 3.0** (–) Spectrum Holobyte
11. **1869** (–) Max Design
12. **INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS** (–) Ascon
13. **BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL** (–) Software 2000
14. **LEMMINGS** (–) Psygnosis
15. **GUNSHIP 2000** (–) Micropose

Quelle: Profisoft. Erhebungszeitraum: Oktober 1992

PC PLAYER LESER-CHARTS

An diese Stelle gehört eigentlich die Leserhitparade von PC PLAYER. Da Sie aber unsere Erstausgabe in der Hand halten, können wir Ihnen diesmal noch keine Auswertung anbieten. Ab dem nächsten Heft soll's freilich soweit sein. Bitte geben auch Sie Ihr Votum ab, um eine möglichst repräsentative Leser-Hitliste zu schaffen. Am einfachsten stimmen Sie ab, indem Sie die entsprechende Postkarte aus dem Karton-Beihefter benutzen. Hier können Sie für Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele stimmen und ganz nebenbei die Redaktion mit ein paar allgemeinen Anregungen eindecken. Dann noch eine 60-Pfennig-Marke auf das gute Stück kleben und rein in den nächsten Briefkasten. Vielen Dank!

Quelle: Leserzuschriften an PC PLAYER.
Erhebungszeitraum: ab jetzt!

PROMI-CHARTS

Blue Byte-Boß **Lothar Schmitt** (Macher von PC-Hits wie »Battle Isle« und »Great Courts II«) spielt zur Zeit folgende Programme am liebsten:

1. Aces of the Pacific
2. Red Baron
3. Powermonger
4. Ultima Underworld
5. Solitaire für Windows

Aus Objektivitäts-Gründen dürfen keine Spiele der eigenen Firma genannt werden

ALTERNATIV-CHARTS

Frohe Weihnachten! Als kleine Gehässigkeit zum Jahresende hat die Redaktion die »Heiße-Luft-Top-5 1992« ermittelt: Vielversprechende Titel, die sich als Nieten entpuppt haben.

1. Airbus A320

(Warum läuft diese Schlafpille nur auf 386ern aufwärts? Die Grafik ist eine lahme Ödnis sondergleichen)

2. The Games Espagna '92

(Olympische Spiele gibt's nur alle vier Jahre – und so eine schlechte Sportsimulation hoffentlich nie wieder)

3. Mantis

(Wir kupfern bei »Wing Commander« ab, verhauen aber Grafik, Steuerung und Spieldesign möglichst gründlich«)

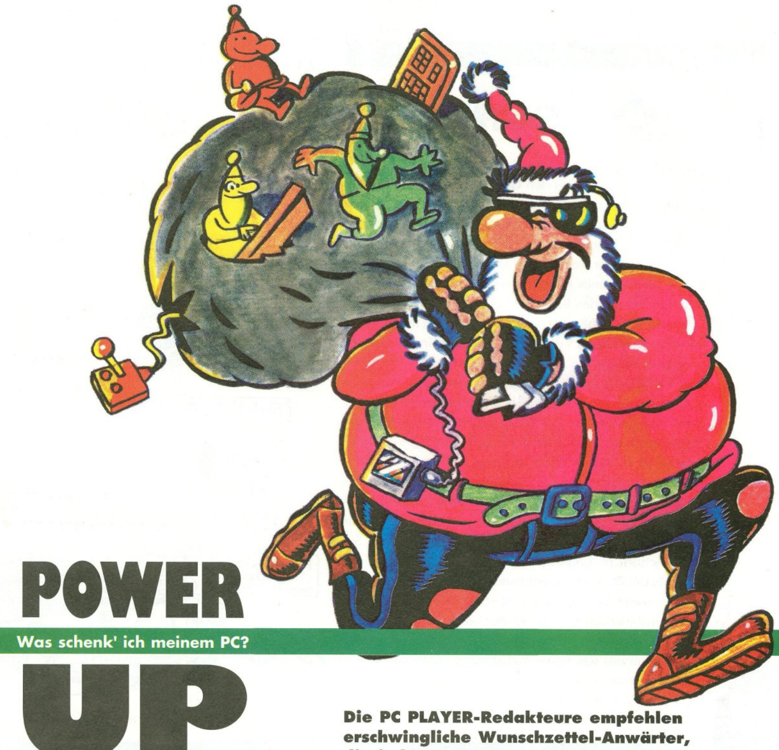
4. Darkseed

(Als »Alien«-Erfinder H.R. Giger einige Grafiken für dieses Adventure zur Verfügung stellte, hat er sicher nicht mit einem so dürftigen Endprodukt gerechnet)

5. Shuttle

(Tolles Thema, umständliche Umsetzung. Vom Programmierteam, das einst das unsägliche »Bomber« für Activision verbrochen hatte)

Quelle: Eigenrecherche



POWER UP

Was schenk' ich meinem PC?

Die PC PLAYER-Redakteure empfehlen erschwingliche Wunschzettel-Anwärter, die jedem Computer Freude machen.

Weihnachten naht; das berühmte 13. Monatsgehalt darf (hoffentlich) verjubelt werden. Wenn Sie Familie und Freunde schon versorgt haben, dann gönnen Sie auch mal Ihrem PC was Gutes. Die PC PLAYER-Redaktion hat zehn Geschenktips zusammengestellt, mit denen Sie Ihrem eigenem Computer (oder dem eines Freundes) zu noch mehr Leistung verhelfen. Sie können natürlich auch (rein zufällig, versteht sich), diesen Artikel aufgeschlagen auf dem Wohnzimmer-Tisch liegen lassen, um so der besseren Hälfte (oder anderen potentiellen Geschenke-Spendern) noch einen dezenten Hinweis zu geben.

Unsere Geschenktips sind keine abgeschriebenen Hersteller-Infos: Jedes der vorgestellten Geräte ist bei mindestens einem unserer Autoren im täglichen Einsatz. Wir stellen keine Produkte vor, die wir uns nicht selber kaufen würden, denn unsere Aussagen basieren nicht auf Gratis-Testmustern, sondern auf den Geräten, für die wir selber Geld auf den Ladentisch legen mußten.

Software werden Sie in dieser Aufstellung vergeblich suchen. Auch die beiden offensichtlichsten Geschenke für einen PC (neuer Prozessor und mehr RAM) haben wir nicht berücksichtigt. Vielmehr zeigen wir Ihnen überwiegend pfiffige Hardware-Erweiterungen, die den Nutzen Ihres PCs vergrößern und Ihnen neue Welten erschließen. Sei es der Video-Blaster, mit dem Sie die Tagesschau unter Windows genießen, oder der pfiffige DOS-Kurs »Batchman«, mit dem Sie lachen und gleichzeitig Profi-Wissen büffeln werden – Ihr PC wird nicht mehr derselbe sein, wenn Sie am 24. Dezember eines dieser Hardware-Päckchen unter dem Weihnachtsbaum finden. **(bs)**



Gravis PC Game Pad



SCHICK

Bei PC-Spielen sind Joysticks das gängige Eingabemedium für viele Programme aus den Genres Action, Simulationen und Sport. Wirft man aber einen Blick zu den reinrassigen Spielekonsolen von Sega und Nintendo, registriert man irritiert, das hier eine Art Joystick-Ersatz zum Standard avancierte. Die Regler vom Dienst sind hier die Joypads, bei denen anstelle eines Knüppels ein flaches Steuerkreuz die Bewegungen auf den Bildschirm überträgt.

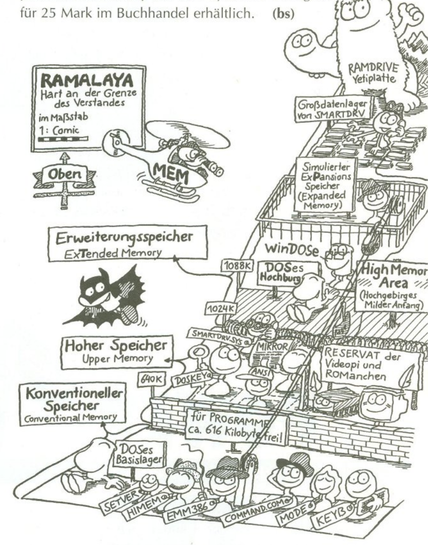
Die Joystick-Spezialisten von Gravis haben mit ihrem Game Pad ein Joypad für PCs entwickelt, das mit seinem gekonnt-poppigen Design im Hardware-Fuhrpark rund um Ihren Rechner optisch auffällt. Das Game Pad ist Joystick-kompatibel; nahezu jedes PC-Spiel, das Joysticks unterstützt, kann damit bedient werden. Das Pad verarbeitet die Signale allerdings digital und nicht analog wie beim Joystick. Für Simulationen ist es daher weniger geeignet, weil sachte Kurskorrekturen zu ruckartigen Manövern werden. Bei vielen Programmen hat diese Technik aber Vorteile: Plötzliche Richtungsänderungen gelingen viel schneller und (nach einer gewissen Gewöhnungsphase) auch präziser. Wenn Sie öfters Action- und Sportspiele bedienen, werden Sie das Game Pad bald nicht mehr wissen wollen. Es ist solide verarbeitet, bietet zuschaltbares Dauerfeuer und eine für Linkshänder umschaltbare Belegung. Bei Titeln wie »World Tennis Championships«, »Magic Pockets«, »Gods« oder »Risky Woods« hat uns das Game Pad schon so manche Bestleistung gerettet. **(hl)**

Batchman

LUSTIG

In der Abteilung »Staubtrockene Literatur« kommt nach den Gesetzesbüchern gleich die Sparte »Computer & Technik«. Fast jedes Computerbuch liest sich langweilig und bereitet weder Lesespaß noch Lernerfolg. Doch da naht Rettung: Werner »Tiki« Küstenmachen zeigt mit »Batchman«, wie man zum MS-DOS-Profi wird – wenn man sich nicht vorher totlacht.

Für Einsteiger schrieb der Autor den Bestseller »MS-DOSe«. Batchman ist die Fortsetzung mit Tricks für Fortgeschrittene und witziger als jedes andere DOS-Buch, das wir kennen. Werner Küstenmacher reißt nicht nur die besten Computerwitze; er kann auch so gut erklären, daß Laien alles verstehen. So bietet er auf nur 160 mit Cartoons vollgepackten Seiten mehr verständliche Infos als so manche 1000-Seiten-Referenzschwarte. Sogar die DOS-Profis aus unserer Redaktion konnten ein paar Tips aus diesem Buch abschauen. Und wer wirklich alles weiß, was Werner Küstenmacher erzählt, der hat immer noch seinen Spaß an den Cartoons. Dieser perfekte Geschenktip aus dem Systhema-Verlag ist für 25 Mark im Buchhandel erhältlich. **(bs)**



Diamond Speedstar 24X-VGA-Karte

FARBENFROH

Grafikkarten gibt es wie Sand am Meer; jede ist anders, viele sind nur mittelmäßig. Eine der wenigen aktuellen Karten, die uns rundum überzeugen konnten, ist die Diamond Speedstar 24X. Sie ist eine Allround-VGA-Karte, die in der seit Herbst erhältlichen Version 1.02 auch alle Kinderkrankheiten losgeworden ist. Die Speedstar 24X beherrscht alle gängigen VGA- und Super-VGA-Auflösungen und ist von Haus aus VESA-kompatibel; Spiele wie »Links 386 Pro« laufen sofort ohne Probleme. Noch dazu zählt Sie zu den schnellsten Grafikkarten für Actionspiele. Auf einer Speedstar 24X läuft beispielsweise Wing



Commander etwa doppelt so schnell, wie auf einer billigen Standard-VGA-Karte.
Für Windows-Anwendungsprogramme ist in der Speedstar 24X ein »Windows-Beschleuniger« eingebaut. Normale Windows-Programme scheinen doppelt so schnell oder noch schneller abzulaufen; in Einzelfällen wird Windows sogar zehnmal schneller. Das liegt daran, daß die Speedstar 24X den Windows-Programmen Arbeit bei der Grafikdarstellung abnimmt. Die Programme können diese gewonnene Rechnerzeit dann für wichtigere Aufgaben benutzen. Die Speedstar 24X gehört allerdings zu den wenigen Windows-Beschleunigern, die Spiele unter DOS nicht langsamer machen: Bei anderen Windows-Turbos schleicht Wing Commander nur im zweiten Gang über den Bildschirm.
Trotz dieser Leistungen kostet die Speedstar 24X nicht viel mehr als andere VGA-Karten. Die Preise variieren von Händler zu Händler, zu Redaktionsschluß war sie in der Größenordnung von 350 bis 400 Mark zu haben; Preissenkungen sind aber nicht auszuschließen. Die Speedstar 24X deckt vom reinen Action-Spiel bis zur Windows-Anwendung alle wichtigen Bereiche ab; soll es noch schneller und schärfer gehen, kommen nur noch Karten in Frage, die 1500 Mark und mehr kosten.
(bs)

Philips CM 205 CD-ROM-Laufwerk

BEQUEM

Den Audio-Markt haben die Silberscheiben-Spieler längst erobert, doch das CD-Laufwerk im Computer ist noch immer eine Seltenheit. Wen wundert's, kostet doch ein Audio-CD-Player mit allen Schikanen kaum mehr als 400 Mark, wohingegen die CD-Spieler für Computer nicht nur zwei- bis dreimal soviel kosten, sondern zudem verachtenswert umständlich zu bedienen sind. Bei den meisten CD-ROM-Laufwerken müssen Sie nämlich die CD zuerst in den »Caddy« stecken (eine Art CD-Hülle mit Metallschieber an der Unterseite), und das Pärchen sodann in das Laufwerk hineinschieben. Dies soll Verstauben, Verkratzen und Verschmutzen der CD verhindern, ist aber bei sorgfältiger CD-Behandlung unnötig und extrem nervend. Zudem sind die Bedienungselemente am Laufwerk in der Regel ein Meisterwerk spartanischer Kunst: Selten finden Sie mehr als einen Lautstärkeregler für die obligate Kopfhörerbuchse und eine Caddy-Auswurftaste vor.
Daß es auch anders geht, beweist das CM 205 von Philips: In eine von Hand herausziehbare Plattenschublade legen Sie die CD direkt und ohne Caddy ein und schließen die Schublade wieder - das ist alles. Eine motorbetriebene Lade wäre zwar noch besser (und wohl auch kostspieliger), doch

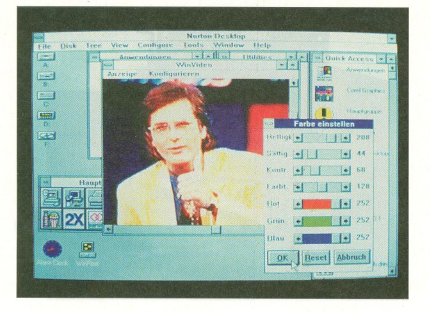


ist die Schublade jedem Caddy-Gehader vorzuziehen.
Mit Bedienungselementen ist das CM 205 auf den ersten Blick auch nicht üppiger gesegnet als die Konkurrenz: ein Regler für den Kopfhörerausgang und die etwas herausragende Plattenschublade, das ist alles. Wenn Sie aber zu der Spezies Computeraner gehören, die neben Spielespaß und Faktura-Frust gerne mal eine Musik-CD genießen (die kann das CM 205 natürlich auch abspielen), dann bekommen diese beiden Elemente noch weitere Funktionen zugeteilt: Ein Druck auf den Lautstärkeregler startet das Abspielen einer Musik-CD, mit jedem weiteren Druck springen Sie zum nächsten Stück. Ein Antippen der CD-Schublade stoppt die Wiedergabe augenblicklich.
Im Lieferumfang des weniger als 700 Mark teuren CD-ROM-Einbau-Kits ist das 5,25-Zoll-Laufwerk, eine 8-Bit-Controllerkarte (mit Cinch-Buchsen zum Anschluß an die Stereoanlage), Kabel, Handbüchlein und Treibersoftware enthalten; also alles, um sofort loslegen zu können. **(ts)**

Videoblaster Plus

EMPFANGS-BEREIT

Mit der Videoblaster-Plus-Karte (Kostenpunkt je nach Händler um die 800 bis 1000 Mark), können Sie jedes Video-Signal auf dem Bildschirm Ihres PCs darstellen, während gerade Windows läuft. Videos gucken können Sie zwar mit einem Fernseher auch, aber kann Ihr Fernseher Ihre Textverarbeitung in einem Fenster darstellen? Das Videobild der Videoblaster kann nämlich beliebig verkleinert, vergrößert oder verzerrt werden. Ein kleines Fernsehbild neben der Textverarbeitung ist durchaus denkbar. Daß Sie Fernsehen gucken, braucht kein Kollege zu merken, denn das Bild erscheint unverfänglich auf dem Computer-Monitor. Der Haken: Einen externen Tuner (beispielsweise einen Videorecorder mit Empfangsteil) benötigen Sie schon, da die Video-



blaster-Karte nur Video-, aber keine Antennensignale annimmt. Wenn wir von Videoblaster reden, meinen wir die Videoblaster Plus-Karte. Es gibt als Import aus USA auch eine »normale« Videoblaster-Karte, die aber nur mit englischer Anleitung und Software geliefert wird. Die deutsche Software der Plus-Version ist auch an PAL-Systeme angepaßt. Die US-Karte läuft zwar mit PAL-Videos, verschluckt aber unten etwa ein Fünftel; die Plus-Version zeigt das ganze Fernsehbild. Die wichtigste Funktion haben wir bisher nicht erwähnt: Sie können das Videobild jederzeit einfrieren und speichern. Die Bilder können mit dem beiliegenden Malprogramm (ebenfalls für Windows) manipuliert, verschönert, gespeichert und gedruckt werden. Das klappt mit Harald Schmidt und Thomas Gottschalk genauso, wie mit ihrem letzten Urlaubsvideo oder einem Bild, das Sie »live« über eine Kamera einspielen. Für Video-Profis sind die Möglichkeiten der Karte jedoch begrenzt: Die Bildqualität ist für den Heimgebrauch ausreichend, aber nicht berauschend. **(bs)**

Syquest Wechselplatten

DATEN-HUNGRIG

Es ist ein ungeschriebenes Computergesetz, daß eine ausreichend große Festplatte morgen, und eine überdimensionierte Platte übermorgen aus allen Nähten platzt. Ständig eine größere Hard Disk zu kaufen, erfordert nicht nur einen dicken Geldbeutel, sondern auch viel Geduld beim ständigen Umbauen. Unser Tip: Installieren Sie eine Wechselplatte und Sie müssen sich nicht so schnell wieder von Ihrer Festplatte trennen. Ein Wechselplatten-Laufwerk speichert auf einem Medium entweder 44 MByte (Syquest SQ 555) oder 88 MByte Daten (Syquest SQ 5110) und ist dabei nur wenig langsamer im Datenzugriff als eine »echte« Festplatte. Das Medium sieht aus wie eine etwas schwerere und dickere CD-Hülle, läßt sich mittels eines Drehknopfes schreibschützen und auch bei eingeschaltetem Computer wie eine Diskette einsetzen und entnehmen.



Der Anschaffungspreis für das Laufwerk liegt mit ca. 500 Mark (SQ 555) bzw. 600 Mark (SQ 5110) zwar über dem einer vergleichbaren Festplatte, doch wenn Sie später weitere Medien dazukaufen, wird's schnell günstiger: Eine 44 MByte-Cartridge (ein anderer Name für dieses Medium) kostet rund 160 Mark, die 88 MByte-Version um die 240 Mark. Neben dem Vorteil, ständig unproblematisch und preiswert Festplattenspeicher hinzukaufen zu können, bietet eine Wechselplatte zudem den Vorteil, ohne großen Zeitaufwand Sicherheitskopien wichtiger Daten anfertigen oder große Datenmengen bequem von einem Rechner auf einen anderen übertragen zu dürfen – auf eine 88 MByte-Platte paßt immerhin der Inhalt von über 60 HD-Disketten. **(ts)**

Die Microsoft-Maus



PRÄZISE

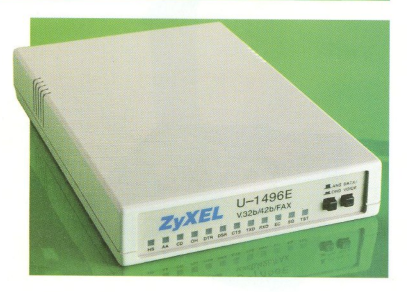
Ja, natürlich. Sie haben schon eine Maus. Warum sollten Sie diese an Ihren Kater verfüttern und sich eine neue zulegen? Noch dazu eine original Microsoft-Maus; igitt, wie konservativ! Dann schon lieber ein Windkanal-gestyltes, Airbrush-verkünsteltes Designer-Mäuschen als Renommier-Objekt. Aber haben Sie schon einmal daran gedacht, daß all diese Attribute wertlos sind, wenn dieses unentbehrliche Eingabegerät einfach nicht gut in der Hand liegt?
Ein anderes Qualitätsmerkmal ist die Genauigkeit, mit der die Maus-Mechanik Ihre Handbewegung in Computer-Daten überträgt. Überschätzt wird hierbei häufig die dubiose »dpi«-Angabe, die Werte von abenteuerlichen 1200 dpi erreichen kann (das wäre Laserbelichter-Qualität), jedoch nichts über die Genauigkeit der Mechanik aussagt. Entscheidend und von jedem Laien zu beurteilen sind Größe, Gewicht und Beschaffenheit der Mauskugel. Faustregel: je größer, schwerer und rutschfester, desto besser. Das heißt, daß der Kugel-Kern aus Metall bestehen und von einem Außenmantel aus einem leicht (!) angerauhten, abriebarmen Gummi umgeben sein sollte, um eine optimale Übertragung

der Mausbewegung sicher zu garantieren.

Von der Microsoft-Maus existieren eine empfehlenswerte und eine weniger gelungene Version. Am sichersten ist unser Favorit an der schwereren (ca. 50 statt 30 Gramm) und größeren (ca. 2,5 statt 2,2 cm Durchmesser) Kugel zu identifizieren. Die Gehäuseform ist schlicht, aber gelungen. Selbst nach vielen Stunden Dauerlauf fällt ihr Rücken nicht unangenehm auf oder prägt sich gar schmerzhaft ein. Lobenswert ist auch die große linke Maustaste, die mittels einer kleinen Erhebung dezent darauf aufmerksam macht, wenn ein Seitensprung zur rechten Tasten-Kollegin droht.

Die unproblematische Maustreiber-Installation und die mitgelieferten Schnittstellen-Adapter rechtfertigen zusammen mit der gelungenen Konstruktion des Microsoft-Nagers den Preis von etwa 150 Mark. **(ts)**

Zyxel U-1496E Modem



RASANT

Brauchen Sie ein Modem? Haben Sie vielleicht schon eines und sind eifriger Mailbox-Benutzer? Denken Sie vorfreudig erregt darüber nach, mit Ihrem Computer Faxe zu schicken oder sogar zu empfangen?

Das U-1496E-Modem des amerikanischen Herstellers Zyxel bietet für rund 800 bis 900 Mark (je nach Händler) das volle DFÜ-Vergnügen. Zum einen können Sie Ihre Lieblings-Mailbox mit bis zu 14.400 bit/s anrufen (das ist immerhin sechsmal schneller, als mit einem »normalen« 2400-bit/s-Modem). Wenn Sie viel DFÜ betreiben, können Sie sich ausrechnen, wie schnell die Kosten für das neue Modem durch kürzere Telefonate eingespielt sind und Sie dann Geld sparen. Das Zyxel hält sich an den V.32b/V.42b-Standard, der von praktisch jeder Mailbox mit schnellen Modem unterstützt wird. Eine eingebaute Prüfsummen- und Fehlerkorrektur sorgt dafür, daß die Daten nicht durch Störungen in der Telefonleitung verloren gehen. Im schlimmsten Fall schaltet sich das Modem automatisch langsamer und langsamer, bis schließlich die Störungen auf der Leitung den Datentransfer nicht mehr unterbrechen.

Außerdem ist das Zyxel-Modem ein komplettes Fax-Gerät. Die passende Software für DOS wird gleich mitgeliefert. Ein Fax, das Sie elektronisch per Modem versenden, wird klarer und leserlicher beim Empfänger ankommen, als ein »normal« gesendetes. Der Haken: Sie können nichts Handschriftliches, keine Seiten aus einem Magazin, keine Unterschriften übertragen, sondern nur, was Sie erneut in Ihre Textverarbeitung eintippen – außer, Sie kaufen sich noch einen Scanner. Wollen Sie ein Fax empfangen, steht Ihr Computer in dieser Zeit nicht zur Verfügung; erwarten Sie viele Faxe, sollten Sie sich zum Empfang besser ein eigenes Fax-Gerät kaufen; für ein gelegentliches angekündiges Fax kann man aber den PC ein paar Minuten entbehren. Arbeiten Sie viel mit Windows, lohnt sich der Kauf einer Windows-Fax-Software: Damit versenden Sie alles, was unter Windows gedruckt werden kann, als Fax; also auch Datenbanken, Zeichnungen, Bildschirmfotos oder Geschäftsgrafiken. **(bs)**



Pro Audio Spectrum 16 Soundkarte

LAUTSTARK

Wer PC-Sound immer noch mit dem Gequäke des eingebauten Leisesprechers gleichsetzt, hat noch nie »Wing Commander« oder »Links 386 Pro« auf einem PC gespielt, in dem eine Soundblaster-Karte von Creative Labs steckt. Die Musik- und Digisound-Fähigkeiten dieser Karte haben sich als ein Standard etabliert, den nicht nur die meisten Spiele, sondern auch viele Soundkarten anderer Hersteller unterstützen. Wenig aufsehenerregend ist es also, daß auch die Pro Audio Spectrum 16 von Media Vision kompatibel zu Soundblaster- und AdLib-Karten ist.

Doch wenn es um das Digitalisieren von Sprache, Geräuschen oder Musik geht, dann glänzt Media Visions Wunderkind mit 16 Bit-Stereo-Sampling bei bis zu 44,1 kHz Abtastrate. Zu technisch? Gut - das ist einfach echte CD-Qualität, ohne wenn und aber, ohne Klirren und Rauschen. Zum Vergleich: Normalerweise sind weder 16 Bit-Sampling noch Stereo bei 44,1 kHz möglich, wenn Sie eine Soundblaster-kompatible Karte besitzen. Ein dynamischer Tiefpaß-Filter sorgt zudem dafür, daß auch bei niedrigeren Abtastraten



(zum Speichersparen) die Tonqualität nicht durch Aliasing-Verzerrungen (überlagerte Pfeiftöne) ernsthaft getrübt wird. Die mitgelieferte Steuersoftware (DOS und Windows) zum Sampeln und Mischen besticht durch Funktionen, die ebenso unüblich wie nützlich sind: So regeln Sie damit nicht nur die Lautstärke der einzelnen Tonquellen (Mikrofon, PC-Lautsprecher, CD-Eingang, Digisound, FM-Sound, Aux-Eingang), sondern zudem die Stereo-Balance sowie Bässe und Höhen. Sogar Schalter für Loudness und Stereo-Simulation/Basis-Verbreiterung wurden nicht vergessen. Ein DOS-Programm zur (etwas holprigen) Sprachausgabe eingegebener Texte darf natürlich auch nicht fehlen.

An Anschlußmöglichkeiten bietet die Karte Stereo-Line-Ein- und Ausgänge und einen Mono-Mikrofon-Eingang (alle in Mini-Klinke ausgeführt). Ebenfalls nach außen geführt ist die Joystick-Buchse, die sich mit Hilfe einer Interface-Box (die leider nicht mitgeliefert wird) in einen MIDI-Anschluß verwandelt. Der interne SCSI-Port ist für CD-ROM-Laufwerke gedacht, wird aber auch erst durch nicht zum Lieferumfang gehörende Software aktiv. Fazit: Die knapp 600 Mark teure Karte vereint meisterlich professionelle Sampling-Fähigkeiten und Soundblaster-Kompatibilität. **(ts)**

Gravis Advanced Joystick

ROBUST

Keine Diskussionen: Wenn ein Joystick für PC-Spiele benötigt wird, dann schwören wir auf den Gravis Advanced. Der kostet mit seinen ca. 90 Mark zwar mehr als ein Billig-Joystick, doch dafür hält er länger, liegt gut in der Hand und ist präzise. Dieser Knüppel stammt von der kanadischen Firma Gravis, die in Europa durch den Mäuse- und Scanner-Hersteller Logitech vertreten wird; deswegen sind die Gravis-Sticks inzwischen keine Exoten mehr und bei jedem guten Händler zu haben.

Auf den ersten Blick sieht er sehr unspektakulär aus, doch das täuscht. Der Knüppel selbst liegt großartig in der Hand, weil er von einem weichen Polstermaterial umgeben wurde. Der leichtgängige Feuerknopf an der Oberseite bietet dem Daumen die optimale Grifffläche. Wie die beiden weiteren Feuerknöpfe an der Basis ist er frei belegbar: Mittels Drehregler entscheiden Sie, welcher Knopf als »Knopf 1« und welcher als »Knopf 2« an den Computer angeschlossen wird. Geheimnisse gibt die große Drehscheibe auf, die oben und unten aus dem Joystick ragt. Mit dieser können Sie die Federn einstellen, die den Stick zentrieren. In ganz losem Zustand bleibt der Stick in jeder Position, in die Sie ihn einstellen. Bei maximaler Federspannung, müssen Sie schon stark drücken, um den Stick an den Anschlag zu bewegen. So können Sie sich für jede Flugsimulation und jedes Actions-



piel die optimale Führung des Sticks selbst aussuchen.

Um präzise Steuerung zu gewährleisten, liegen dem Joystick ein Kalibrier-Programm und ein kleiner Schraubenzieher bei. Mit dem Programm werden die aktuellen Werte des Sticks am Schirm angezeigt, mit dem Schraubenzieher drehen Sie zwei versteckte Schrauben, um die Optimalwerte zu erreichen. Diese einmalige Aktion paßt den Joystick exakt an Ihre Hardware an, was gerade für Spiele wichtig ist, deren Joystick-Abfrage nicht optimal programmiert wurde – und das sind nicht gerade wenige.

Während bei unseren Tests schon der eine oder andere zweitklassige Stick anderer Marken sein Leben ließ, ist uns noch nie ein kaputter Gravis begegnet. Auch Stürze vom Schreibtisch, Kau-Attacken des Schoßhundes oder die stürmische Benutzung eines Kleinkinds erträgt er ohne Murren; schlimmstenfalls muß er erneut justiert werden. **(bs)**

Kommerzielle Top-Spiele!

aus Lager-Restbeständen, Firmenauflösungen und Produktionsüberschüssen! Alle originalverpackt, mit Anleitungen und voller Garantie!

PC-SPIELE

DM 1,–

WILLI's SPIELE-TRILOGIE (BHV) Eine Sammlung von **drei Top-Spielen des BHV Verlags** - jedes für sich ein absoluter Knüller! Es handelt sich hierbei um **deutsche Vollprodukte** des bekannten bayrischen Fachbuch-Verlags - keine Demos oder Shareware! Diese Spieledisk enthält ca. 900 KB Programmcode, komprimiert auf einer randvollen 360-KB-Diskette. Die Trilogie umfaßt folgende voneinander unbhängige Programme: **WILLI's PINBALL** - Ihr PC wird zum Flipperautomaten! Eine fesselnde **Flipper-Simulation**, die durch ansprechende Farbgrafik und sehr **realitätsnahe, detaillierte Nachbildung** mit zahlreichen „Bumpers" und „Targets" großen Spielspaß bietet. Selbst das „Tilt" bei zu starkem "Rütteln" wurde nicht vergessen!

Tausende Super-Spiele – aufgekauft!

Pearl Agency, einer der **weltweit größten Programmdistributoren,** hat für Sie einen **riesigen Posten fantastischer Spielehits aufgekauft.** Programme, die im kommerziellen Handel **oftmals für DM 79,–/ DM 98,–/ DM 129,– und mehr** (empf. VK-Preis) offeriert wurden, erhalten Sie jetzt **zu absoluten Traumpreisen!** Es handelt sich ausschließlich um **neuwertige Originalware in aufwendiger Verpackung** - alles erste Wahl! Die meisten dieser Top-Spiele wurden in **Fachzeitschriften vorgestellt** und in unabhängigen Spieletests **empfohlen!** Wir haben den **Rotstift ganz tief angesetzt** und knallhart kalkuliert – machen auch Sie Ihr „Schnäppchen" und **nutzen Sie diese wohl einmalige Gelegenheit** zur Erweiterung Ihrer Spielesammlung! Auch ein Vorratskauf lohnt sich – ein **heißer Geschenktip für Spielefreaks** zu allen Gelegenheiten. Bestellen Sie möglichst noch heute, **trotz großer Lagerbestände ist unser Vorrat begrenzt.**

Alle Spiele sind lauffähig auf einem IBM™-kompatiblen PC (XT/AT286/386/486), die benötigte Grafikkarte ist jeweils in Klammern angegeben. Alle CGA- und EGA-Spiele laufen auch auf jeder VGA-Karte!

● **JUMP JET** Jump Jet ist eine hochgerüstete Kampfmaschine. Ihre Start- und Landebahn ist ein supermoderner Flugzeugträger. Im Cockpit sind Sie ganz allein auf sich, Ihre Reaktion und fliegerischen Fähigkeiten angewiesen. Sie sind Jäger und Gejagter zugleich. Aber Vorsicht, je besser Sie sind, desto besser wird der Gegner. Auch mit Naturgewalten werden Sie zu kämpfen haben! (CGA) **Best.-Nr.: 880001 nur DM 9,80**

● **STAR-BLAZE** Ein intergalaktischer Krieg nie dagewesenen Ausmaßes tobt. Sie als Krieger vom Planeten Tamsinia sehen schaurig schöne, aufregende, bizzare Bilder und gespenstische Wesen, die nur ein Ziel haben: Sie zu vernichten. Eine Reihe von Mutproben, bei denen Sie blitzschnell reagieren müssen, steht Ihnen bevor! (CGA) **Best.-Nr.: 880002 nur DM 9,80**

● **KARTING GRAND PRIX** Wer hat Sie nicht schon gesehen und sich gewünscht, sie einmal fahren zu dürfen – die schnellen Go-Karts? Hier können Sie Ihre Fahrerqualitäten voll einsetzen. Fingerspitzengefühl, schnelle Reaktion und das Erfassen neuer Situationen sind gefragt! 8 Strecken, 3 Geschicklichkeitsstufen, 1 oder 2 Spieler. Bestimmen Sie, welche Reifen aufgezogen werden, studieren Sie genau den Streckenzustand – und werden Sie am Ende Grand-Prix-Sieger! (CGA) **Best.-Nr.: 880003 nur DM 9,80**

● **QUADRALIEN** Sie reisen in das Umfeld des Planeten Jupiter. Ihr Ziel ist ASTRA, ein riesiger Nuklear-Reaktor, der im Jahre 2100 in eine Umlaufbahn geschossen wurde. ASTRA ist selbständig aus der Umlaufbahn geraten, die Steuerung reagiert nicht mehr, die Temperatur steigt unaufhaltsam, ASTRA droht zu schmelzen! Ihre Aufgabe ist es, den Zusammenbruch von ASTRA zu verhindern. Roboter werden Ihnen bei Ihrem Auftrag helfen. Viele Levels und Hindernisse stehen dem aber im Wege. (CGA) **Best.-Nr.: 880004 nur DM 9,80**

● **SUPERSKI** Eine Ski-Simulation der Extraklasse wartet auf Sie! Superski bringt Ihnen vier aufregende Skisportarten ins Wohnzimmer: Slalom, Abfahrt, Riesenslalom und Skispringen. Treten Sie gegen den Computer oder gegen einen Mitspieler an. Wettkampf- und Trainingsoptionen stehen zur Wahl. 3 Schwierigkeitsgrade fordern Ihr ganzes Können. In rasender Fahrt meistern Sie den Kurs. Werden Sie Weltcup-Sieger! (CGA) **Best.-Nr.: 880005 nur DM 9,80**

● **BOULDER DASH** Einer der besten Spieleklassiker: Oft nachgeahmt – nie erreicht! ROCKFORD, der Star des Spieles, begegnet auf seinem Weg durch ein gefährliches Felslabyrinth unter der Erde den unglaublichsten Herausforderungen. Verstand und Reflexe sind gefordert. Sie müssen Diamanten einsammeln, die von tödlichen Leuchtkäfern bewacht werden, und ständig droht die Gefahr herabstürzender Felsbrocken. Geheimnisvolle Fluchttunnel öffnen sich, wenn Sie genügend Edelsteine gesammelt und damit einen der zahlreichen Level erfolgreich abgeschlossen haben. (CGA) **Best.-Nr.: 880006 nur DM 9,80**

● **BOULDER DASH II** Und wieder sind Sie in finsteren Höhlen auf der Suche nach den funkelnden Edelsteinen. Bedrohliche Hindernisse und neue Gefahren, wie beispielsweise unheimliche Flugtiere, stehen dabei im Weg. 16 dieser Höhlen müssen begangen werden. Wechselnde Schwierigkeitsgrade und 4 Zwischenspiele erhöhen den Reiz und die Spannung. Viele Stunden bester Unterhaltung sind garantiert! Werden Sie auch dieses zweite Spielabenteuer meistern? (CGA) **Best.-Nr.: 880010 nur DM 9,80**

● **BOULDER DASH** Konstruktion Kit Stellen Sie sich Ihre eigene Spielewelt für BOULDER DASH zusammen! Dieser Spieleditor setzt Ihrer Phantasie keine Grenzen. Die einzelnen Level können auf Diskette gespeichert werden. Alles, was Sie zur Creation eines neuen Levels benötigen, ist da! (CGA) **Best.-Nr.: 890021 nur DM 16,90**

● **PHANTASM** Mit einer Zeitmaschine wurden Sie in die ferne Zukunft auf einen abgelegenen Mond geschickt. Das modernste Kampfflugzeug steht Ihnen zur Verfügung. Sie müssen 8 Militärfabriken zerstören, die die Fähigkeit haben, zerstörte Waffen Ihrer Gegner immer wieder zu reparieren. Rasen Sie mit Ihrem Superjet durchs All, weichen Sie den Laserkanonen aus, zerstören Sie alle 8 Fabriken, erst dann können Sie zur Erde zurückkehren. (CGA) **Best.-Nr.: 880007 nur DM 9,80**

● **HIGHWAY PATROL II** Als Streifenpolizist liefern Sie sich bei dieser 3D-Autosimulation heiße Verfolgungsjagden mit wüsten Gegnern, die – im wahrsten Sinn des Wortes – vor nichts haltmachen. Ihr Einsatzwagen mit Turbolader nimmt es mit jedem anderen in Sachen Geschwindigkeit spielend auf. Aber die Gegner sind skrupellos und in der Wahl ihrer Mittel nicht zimperlich! Meistern Ihre Aufgabe, trotz aller Tricks der Gegner und trotz Fahrzeugpannen! (CGA) **Best.-Nr.: 880008 nur DM 9,80**

● **SPORTS SPECTACULAR** Achtung Sportfreunde! Bogenschießen, Golf, American Football und Slomlauf erfordern durchtrainierte, reaktionsschnelle Athleten. Äußerste Anstrengungen und große Geschicklichkeit sind gefragt, um alle Prüfungen zu bestehen. Treffen Sie ins Schwarze, stellen Sie den Platzrekord ein, machen Sie ein „Touchdown" jenseits der 90 Yard-Linie, und durchfahren Sie alle Tore beim Slalom. Action ist angesagt! (CGA) **Best.-Nr.: 880009 nur DM 9,80**

● **KING'S QUEST V** Ein Abenteuer für die ganze Familie! Machen Sie sich mit King Graham auf die Reise, um die schauerlichsten und gefahrvollsten Abenteuer Ihres Lebens zu bestehen. Erleben Sie die zauberhafte Welt von King's Quest V und entdecken Sie, weshalb mehr Computerspieler King's Quest V gespielt haben, als irgendein anderes Spiel in der Geschichte von Spielserien. Tolle Grafiken von Roberta Williams! DEUTSCHE VERSION!! (CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890002 nur DM 24,90**

● **GRAND PRIX 500** Wer bekommt nicht feuchte Hände, wenn er ein Motorrad-Rennen der 500er Klasse sieht? Eine tolle Simulation mit schweren Maschinen auf 12 verschiedenen Rennen mit 3 Spieloptionen garantiert Kurzweil und Riesenspannung. Legen Sie sich in die Kurven, genießen Sie Motorrad-feeling-pur! Die letzte Runde wird angezeigt, Sie haben sich von den Verfolgern abgesetzt und fahren einem sicheren Sieg entgegen! (CGA) **Best.-Nr.: 880011 nur DM 9,80**

● **STRIKE FORCE** Haarsträubende Flugsituationen jagen Ihren Puls in die Höhe, fordern den ganzen Mann. Ob Sie Hubschrauber über rauhes Gelände fliegen, brutale feindliche Angriffe abwehren, oder in einem Luftkampf mit Kamikaze-Piloten alles aufs Spiel setzen – es bleibt Ihnen keine Zeit zum Ausruhen. Nehmen Sie die Herausforderung an, zeigen Sie Ihr fliegerisches Können! (CGA) **Best.-Nr.: 880012 nur DM 9,80**

● **MASTER BLASTER** Drei explosive Spiele auf einer Diskette! „Fallschirmjäger", „Runde42" und „Raketen" sorgen für Nervenkitzel. 99% Konzentration reichen nicht, es müssen schon 100% sein, wenn Sie bestehen wollen. Schützen Sie sich und Ihre Leute vor dem drohenden Feind, der sich mit tödlichen Absichten am Nachthimmel nähert. Schlagen Sie erfolgreich zurück, meistern Sie jede Situation. (CGA) **Best.-Nr.: 880013 nur DM 9,80**

● **STARRAY** Erleben Sie 21 verschiedene Kampfszenen in 7 Welten! Laser- und Gasgeschosse sind Ihre Verteidigungswaffen, um die unheimlichen Aliens zu vernichten. Digitalisierter Sound und perfekte Grafik lassen Sie alles um sich herum vergessen. Sie denken nur das Eine: Überleben und Siegen. Im letzten Spiel erwartet Sie eine einmalige Überraschung. (CGA) **Best.-Nr.: 880014 nur DM 9,80**

● **MAD SHOW TV 13:** Ein Fernsehkanal, wie es ihn nur einmal gibt. „Miguelito", ein frecher Knirps, kommt ins Studio und stellt Sie vor die erste Wahl: Training oder Wettbewerb? Bis zu 6 Spieler können teilnehmen. Dann geht das Wetten los. Welcher Gegenstand wird beim MAD-Roulette als nächster erscheinen? Bei Irrtum gibt's Sonderaufgaben. Spannung garantiert durch eine Vielzahl von Varianten. (CGA) **Best.-Nr.: 880015 nur DM 9,80**

● **BRIX 2** Das richtige Spiel, sich abzureagieren und gleichzeitig wieder zu guter Laune zu finden. Mit verschiedenen Schlägern gilt es Mauersteine zu treffen und damit zu zerschlagen. Hinter einigen Steinen stecken jedoch Überraschungen – welche, das müssen Sie selbst herausfinden. Auch „Sticky bats" und „Multibälle" werden Sie schätzen lernen. Spielumgebung und Schwierigkeitsgrad sind änderbar. (CGA) **Best.-Nr.: 880016 nur DM 9,80**

● **EYE OF HORUS** Geheimnisvolle Runen und Zeichen des alten Ägypten beherrschen die Szenerie. Eine gelungen Synthese aus Abenteuer- und Arkaden-Aktion-Spiel! Horus, der Sohn der Göttin Isis, will den gewaltsamen Tod seines Vaters rächen. Zusammen mit ihm machen Sie sich auf die Suche nach den richtigen Amuletten um Set, den Bösen, zu vernichten. Unterirdische Gräber, Tempel und Labyrinthe fordern Ihren ganzen Mut. (CGA) **Best.-Nr.: 880017 nur DM 9,80**

● **ARCHIPELAGOS** Stellen Sie sich ein Spiel ohne Gewalt vor. Es ist wie ein kühler, verlassener Ort, an dem alle Menschen gestorben sind und keiner zurückgekehrt ist. Sie erleben eine 3D-Welt, deren einzige Quelle die Kraft des Bodens ist. Hier handelt es sich um eine komplett neue Art von Spiel. 9999 lebendige 3D-Landschaften vermitteln Ihnen Eindrücke aus dem Jenseits! (CGA) **Best.-Nr.: 880018 nur DM 9,80**

● **ARAC** Ein Arcade-Abenteuer mit 100 (!) Bildschirmen. Sie sammeln Teile des gräßlichen Arachnodroiden auf. Das verleiht Ihnen übermenschliche Kräfte, und Sie können so eine Armee von Helfern in Ihren Bann ziehen. Mit deren Hilfe finden Sie den Weg durch das Labyrinth, an dessen Ende Sie Reaktoren durch gezielten Beschuß vor der Überhitzung hindern müssen, ehe diese durchbrennen. Nervenkitzel garantiert! (CGA) **Best.-Nr.: 880019 nur DM 9,80**

● **FOOTBALL MANAGER** Fußball total! Wählen Sie Ihre eigene Mannschaft für jedes Spiel. Werden Sie ein Top-Fußball-Manager, organisieren Sie Pokalspiele, befördern Sie und degradieren Sie. Nichts wird übersehen, selbst Verletzungen sind mit im Kalkül. Komplette Liga-Tabellen stehen zur Verfügung. Mit 7 Geschicklichkeitsstufen. (CGA) **Best.-Nr.: 880020 nur DM 9,80**

● **A NIGHTMARE ON ELM STREET** Sie sind der mutige Krieger der Nacht, aber Sie werden all Ihre Kraft, Geschicklichkeit und Ihre Waffen benötigen, dem tödlichen Terror zu begegnen, besser bekannt unter dem Namen „Freddy". Das Blut gefriert in Ihren Adern, denn „Freddy" ist ein fürchterlicher Alptraum. Sie sind im Haus des Schreckens und erleben alles so realistisch wie im Film. (Alle Grafikkarten) **Best.-Nr.: 890005 nur DM 24,90**



● **HOTSHOT** Ein futuristisches Arcade-Spiel, das die Zeiten, als Gladiatoren in Arenen noch um ihr Leben kämpften, mit der elektronischen Zauberei des Flipperspiels verbindet. Mit einem oder zwei Spielern können Sie eine „Graviton-Kanone" bedienen, die eine tödliche Plasmakugel anzieht, mit der Sie Hindernisse und Blöcke zerschießen. Aber Achtung: Berühren Sie die Kugel nicht selbst! (CGA) **Best.-Nr.: 880021 nur DM 9,80**

● **TOOBIN'** Schlauchboot-Action auf dem Amazonas, dem Colorado oder dem Nil. Strudel, Wasserfälle, wilde Tiere und feindliche Ureinwohner sorgen für atemberaubende Spannung. Ein oder zwei Spieler können diese Herausforderung annehmen. Deutsche Beschreibung. (CGA) **Best.-Nr.: 890018 nur DM 14,90**

● **CLUB CASINO** Vier Spiele aus den berühmten Spielcasinos dieser Welt: Roulette, Craps (Würfelspiel), Blackjack und Poker. Erleben Sie Las Vegas, wo die Einsätze hoch sind und Sie Nerven aus Stahl brauchen. Gehen Sie aufs Ganze – Alles oder Nichts ist hier die Devise! (CGA) **Best.-Nr.: 880022 nur DM 9,80**

● **GAMES COMPENDIUM** Demolition, Solitaire, Pacmania, 5 Dice, Blackjack, Poker, Venus Rocket, Surround, Zylons und Othello: 10 Klasse-Spiele, die Langeweile erst gar nicht aufkommen lassen. Entdecken Sie unter diesen Spiele-Klassikern das eine oder andere, das Sie noch nicht kennen. Vielleicht wird es zum neuen Lieblingsspiel. (CGA) **Best.-Nr.: 880023 nur DM 9,80**

● **STAR GOOSE** Verlassen Sie auf dem kürzesten Weg die Stadt! Steigen Sie in das Top-Gun-Kampfflugzeug und übernehmen Sie eine geheime Mission. Die gesamte Region zu überfliegen und wertvolle Edelsteine zu erobern ist Ihre Aufgabe. Diese befinden sich auf Plattformen, werden jedoch von gefährlichen Apparaten bewacht. In Tunneln können Sie Ihre Maschine auftanken und neu bewaffnen. (CGA/EGA) **Best.-Nr.: 880024 nur DM 9,80**

● **WILLY BEAMISH** Was wäre, wenn Sie noch einmal 9 Jahre alt wären und wüßten was, Sie heute wissen? Willkommen in der überaus reizenden, ernsthaft verdrehten Welt von Willy Beamish. Sie werden neurotischen Yuppie-Eltern, ausgeflippten Lehrern, dem Geist des Großvaters, dem Höllen-Baby-Sitter, einem gedopten Hausfrosch und anderen chaotischen Dingen begegnen. Es ist einfach absolut daneben und herrlich jung – Sie werden jede Minute des Spieles genießen und mögen Traumhaft schöne VGA-Grafik! (nur VGA) **Best.-Nr.: 890003 nur DM 24,90**

● **ARCADE 1** Vier Spiele voller Action. Bei PITFALL fallen Sie in einen unendlich tiefen Schacht. Weichen Sie mit Ihrer Raumkapsel aus und sammeln Sie neue Energie. ARTILLERY gibt Ihnen eine Superkanone an die Hand. Sie stellen Geschwindigkeit und Winkel ein und versuchen den Angreifer auszuschalten. X-WING: Kampf im Weltall! Legen Sie sich mit Darth-Vader und dem Todesstern an. GOOB bietet Action nonstop: Vernichten Sie die Angreifer von fremden Galaxien. (CGA) **Best.-Nr.: 880025 nur DM 9,80**

● **ARCADE 2** 3 interessante Spiele voller Überraschungen. MUNCHMAN ist ein Clone des berühmten Automatenklassikers mit Punkten und Kraftpillen. Bei DEPTHCHARGE sind Sie Kapitän eines Zerstörers, der lautlos durch die Tiefen gleitende U-Boote jagt. BOWLING erfordert Ihr ganzes Geschick, damit „alle Zehne" fallen. (CGA) **Best.-Nr.: 880026 nur DM 9,80**

● **CHICAGO 90** „Aufruf an alle Einheiten! Die Verbrecher verlassen die Stadt. Um jeden Preis aufhalten und verhaften!" In diesem rasanten Verfolgungsspiel mit PS-starken Flitzern können Sie in die Rolle der Verfolger oder die der Verfolgten schlüpfen. Schnallen Sie sich also an, und treten Sie das Gaspedal durchs Bodenblech! (CGA) **Best.-Nr.: 880027 nur DM 9,80**

● **POLICE QUEST 3** Ihre Ehefrau wurde mit einem Messer lebensgefährlich verletzt. Versessen auf Rache stehen Sie vor der härtesten Entscheidung Ihres Lebens. Können Sie Ihr Temperament zügeln nach Polizeivorschriften vorgehen? Nicht nur die innere Zerreißprobe wird Ihre Nerven aufs Äußerste strapazieren. Ein Rollenspiel, mit Video aufgezeichnete Schauspieler, mitreißender Soundtrack, Zeige- und Klickbefehle, Super-EGA-Grafik. (CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890001 nur DM 29,90**

● **MIG-29 FULCRUM** Sie möchten Kampfpilot sein? Nun, hier ist Ihre Chance, die sowjetische MIG-29 Fulcrum zu fliegen – das äußerste militärische Flugerlebnis! Das führende Flugsimulator-Konstruktionsteam bei British Aerospace hat eine Simulation produziert, welche die Aufregung des Kampfes mit einem unübertroffenen Grad an technischem Detail verbindet! (CGA/EGA/VGA) **Best.-Nr.: 890004 nur DM 24,90**

● **UMS II – Nations at War** Ganze Nationen werden in Konflikte verwickelt. Erleben Sie die Schlachten Alexanders des Großen und der Napoleonischen Kriege, zu Land, auf See und in der Luft. Bis zu 50 (!) Spieler können gleichzeitig Krieg führen. Wer Erfolg haben will, muß das Militärhandwerk beherrschen und ein Meister der politischen Kriegsführung sein. Ihre Chance, die Geschichte neu zu erleben. Deutsches Handbuch, interessante Grafik! (CGA/EGA/VGA) **Best.-Nr.: 890007 nur DM 29,90**

● **THE KRISTAL** Ein monumentales Arcade- und Abenteuerspiel. In diesem einmaligen Phantasiespiel mit Piraten und Prinzessinnen in einem weit entfernten Universum kommt alles vor: Strategien, Schwertkämpfe und Ballerei. Das ist die Software der 90er Jahre mit großartigen Grafiken. Ein ausführliches deutsches Handbuch und ein Poster gehören zum Lieferumfang! (CGA/EGA/VGA) **Best.-Nr.: 890008 nur DM 29,90**

● **TINTIN ON THE MOON** Tim & Struppi auf dem Mond. Wir sind im Jahr 1954. Erleben Sie mit Tim & Struppi noch einmal das erstaunlichste Abenteuer der Welt: die erste Reise zum Mond. Steuern Sie die Rakete durch den Weltraum und führen eine perfekte „weiche" Mondlandung aus. Fangen Sie Colonel Jorgen und befreien Sie Ihre Freunde. Setzen Sie den ersten Schritt auf den Mond! (Herc./CGA/ EGA) **Best.-Nr.: 890009 nur DM 16,90**

● **PIT-FIGHTER** Hier begegnen Sie den härtesten, aber auch den besten menschlichen Kampfmaschinen. Sie treten für Geld gegen diese unerbittlichen Kraftpakete an. Seien Sie besser, schneller, klüger! Schlagen Sie mit aller Härte zu. Besiegen Sie „The Executioner", „Heavy Metal" oder „Chain Man Eddie", und Sie gewinnen Ruhm und Geld! Ein Top-Hit! 3 Disks. (CGA) **Best.-Nr.: 890011 nur DM 24,90**

● **WOLFPACK** Die realistische Simulation einer Konfrontation zwischen einem deutschen U-Boot-Geschwader und einem alliierten Schiffskonvoi. WOLFPACK bietet die Wirklichkeitsnähe einer strategischen Auseinandersetzung in Echtzeit! Ausführliche deutsche Anleitung, Mausbedienung. (Alle Grafikkarten) **Best.-Nr.: 890012 nur DM 29,90**

● **SHINOBI** Sie sind mit den unglaublichen Fähigkeiten eines Ninja-Kriegers ausgestattet und kämpfen mit Geschick, Überlegung und Härte gegen eine ganze Armee von Terroristen. Tolle Grafik und wilde Action im Reich der aufgehenden Sonne! 2 Disks. (CGA/MCGA/EGA/VGA) **Best.-Nr.: 890013 nur DM 24,90**

● **CHAMBER of the SCI-MUTANT PRIESTESS** Verlassen Sie die dritte Dimension und begegnen Sie Ihrer Bestimmung in einem bizzarren Universum. Feindliche Mächte, die vor nichts haltmachen, und die wandlungsfähige „Priestess" sorgen für Nervenkitzel, Spannung und Spielspaß. AdLib und kompatible Soundkarten werden unterstützt. 3 Disks. (CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890014 nur DM 14,90**

● **CISCO HEAT** Eine heiße Verfolgungsjagd mit PS-starken amerikanischen Superschlitten. Sie rasen durch die berühmten Stadtteile von San Francisco, die Golden Gate-Brücke und China Town fliegen an Ihnen vorüber. Die Polizeisirene mit schrillen Tönen räumt Ihnen den Weg frei. Es gilt verschiedene Levels in Non-Stop-Action zu meistern. (CGA/EGA/VGA) **Best.-Nr.: 890006 nur DM 14,90**



● **THE KILLING CLOUD** Die Killerwolke ist da! Innerhalb weniger Tage ist die Hälfte der Bevölkerung tot oder sterbend. Chaos und Anarchie herrschen. Sie kämpfen gegen die brutalen Black Angels, die die Herrschaft an sich gerissen haben. Stellen Sie die Ordnung wieder her und vernichten Sie die Killerwolke! (CGA/EGA/VGA, optional alle Soundkarten) **Best.-Nr.: 890015 nur DM 14,90**

● **MINI-PUTT ACCOLADE** Hier spielen Sie Mini-Golf der anderen Art: Die Bahnen sind animierte Landschaften voller Überraschungen. Hindernisse werden lebendig. Hier werden nicht nur Ihre Fähigkeiten, sondern auch Nervenstärke gefordert. Ein Spiel der Extraklasse. (Herc./CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890016 nur DM 16,90**

● **SUPER OFF ROAD** Halten Sie sich am Steuerrad Ihres Allrad-Superjeeps fest und geben Sie Gas! Der Nervenkitzel eines Geländerennens wartet auf Sie. Steigen Sie am Ende aufs Siegerpodest! Deutsche Beschreibung und AdLib-Soundunterstützung. (CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890017 nur DM 14,90**

Drei VGA-Spielehits zum Wahnsinns-Werbepreis

★ **WILLI's MAZE** versetzt Sie in ein **verzwicktes Labyrinth mit animierten Spielfiguren**, Action nonstop ist angesagt! Spielheld Willi wird von Giftschlangen, Spinnen und anderen bösen Monstern gejagt - durch geschicktes Betätigen von Drehtüren lassen sich die Verfolger abschütteln und einsperren. **32 Spiel-Levels** mit zunehmender Intelligenz der Monster sorgen für atemberaubendes Spielvergnügen. ★ **WILLI's VIRENJAGD** spielt **im Innern eines Computers**: Schützen Sie den Prozessor vor eindringenden Viren! Hierzu müssen Sie verschiedene „Virenkiller" aktivieren und über Wechselschalter den Weg der Viren vom Laufwerk bis zur CPU gezielt beeinflussen. Aber Vorsicht - auch die Schalter werden von manchen Viren befallen und gehorchen dann nicht mehr Ihren Befehlen! Logik, Taktik und rasche Kombinationsgabe sind gefragt, über 50 Spiel-Levels! ★ Alle drei Spiele zeichnen sich durch hervorragende **VGA-Grafik (256 Farben!), Sounduntermalung und flüssige Animation** aus, sie eignen sich **für 1 bis 4 Mitspieler** und werden direkt **über die Tastatur gesteuert**. Benötigt wird mind. ein **AT286** (oder höher) und eine **VGA-Karte** (ab 256 KB). Alle drei Spiele liefern wir komplett auf einer gepackten DD-Diskette (360 KB) unter **Best.-Nr. 890 000 für nur DM 1,–**. Anleitungen auf Diskette, ohne Handbuch!

Der Super-Flugsimulator AIR WARRIOR

»Ein unglaublich realistischer Flugsimulator«, »einzigartig ... verblüffend ... riesig«, so urteilt die Presse! Das Programm wurde von der **NASA mitentwickelt.** AIR WARRIOR ist eine Flugsimulation, **die ihresgleichen sucht!** Es werden Flugzeuge aus den **Epochen** des **Ersten** und **Zweiten Weltkrieges** und des **Koreakrieges** simuliert. Das Programm besteht aus den Teilen **»Simulator-Training«** und **»Multiplayer«.** Wählen Sie ein Flugzeug aus und fliegen Sie in eins von **drei Szenarios: Europa, Pazifik** oder **Erster Weltkrieg.** Jeder Flieger hat einzigartige Charakteristika und erfordert eine Menge Übung und Geschick. Die Genauigkeit, mit welcher der Simulator fliegt, ist **fantastisch und absolut realitätsnah!** AIR WARRIOR ist **KEIN SPIELZEUG,** sondern ein **echter Flugsimulator! Der Multiplayer-Flug sprengt jedoch alle Grenzen:** Per **MODEM,** das auf Wunsch mitgeliefert wird, können Sie **zusammen mit bis zu 40 (!) anderen Piloten Luftkämpfe austragen.** Dazu stellt Ihnen AIR WARRIOR ein **ONLINE-System in ganz Europa** zur Verfügung. Sie wählen also nur die **nächstgelegene Stadt in Deutschland** an und können **gegen Piloten in England, Frankreich, Italien, usw. antreten!** AIR WARRIOR enthält **2 umfassende Handbücher, deutsche Anleitungs- und Informationsblätter, Terminal- und Trainingssoftware, Grafik- und Sound-Datendisketten, eine Landkarte von Europa und ein Spitfire-Poster (für CGA- u. EGA-Karte) Best.-Nr.: 880028 zum HAMMERPREIS nur DM 99,90.** ● **Best.-Nr.: 880029 Air Warrior inklusive der Pearl-Electronics-MODEM-Karte PE-2400I – UNSER ANGEBOT, DAS SEINESGLEICHEN SUCHT! DM 149,90.** ★ Das Modem wird komplett – jedoch nicht Postzugelassen geliefert.

PMSS-Soundkarten

Zahlreiche Spiele bieten ein fantastisches Klangerlebnis durch direkte Unterstützung einer Soundkarte. Alle **PMSS-Soundkarten sind kompatibel zu mehreren Standards (!)**, besitzen eine **Midi-Schnittstelle** und zeichnen sich durch ein **extrem günstiges Preis-/Leistungsverhältnis** aus! Jede Soundkarte wird mit **Zubehör** und **Kabelsatz, deutschem Handbuch** und **dickem Musik-Softwarepaket** geliefert!

AM BESTEN GLEICH MITBESTELLEN:
● **PMSS-II:** Voll kompatibel zu **AdLib™** und **Sound Blaster™** 2.0. **Bestell-Nr. 990081** ★ **nur DM 179,90**
● **PMSS-Pro:** Voll kompatibel zu **AdLib™, Sound Blaster™ 2.0, Covox Speach Thing™** und **Disney Sound Source™** ★ **Bestell-Nr. 990082** ★ nur **DM 239,90**
● **PMSS-Pro plus (stereo)**: Voll kompatibel zu AdLib™, **Sound Blaster™ Pro, Covox Speach Thing™** und **Disney Sound Source™** ★ **Bestell-Nr. 990083** ★ nur **DM 298,90**

● **ROBOTRON: 2084** Wir schreiben das Jahr 2084 – die Roboter erheben sich gegen ihre Herren. Nur Sie überlebten durch einen glücklichen Zufall die Revolte. Programmieren Sie die Ungeheuer wieder um, bändigen Sie die außer Kontrolle geratene Technik! (CGA) **Best.-Nr.: 890019 nur DM 14,90**

● **IMPACT** Jeder Ausgang, jeder Ausweg ist blockiert durch eine Mauer bunter Ziegelsteine. Beißen Sie sich durch, finden Sie die Lücke. 80 Levels bieten für lange Zeit Unterhaltung, weitere 48 „Mauern" können Sie selbst errichten. (CGA) **Best.-Nr.: 890020 nur DM 14,90**

● **KARATE** Sind Sie bereit für die Begegnung mit der tödlichen Kampfsportart Karate? Machen Sie sich den Weg frei in Sydney, New York und am Mount Fuji. Arbeiten Sie sich hoch vom weißen bis zum schwarzen Gürtel. Ihre Gegner werden es Ihnen nicht leicht machen. (CGA) **Best.-Nr.: 890022 nur DM 14,90**

● **KNIGHT FORCE** Bewaffnet mit „Steel Killer", dem magischen Schwert, treten Sie gegen „Red Sabbath" und seine Helfershelfer an, um die wunderschöne Prinzessin Tanya zu retten. Eine lange Prüfung liegt vor Ihnen, Nervenstärke und schnelle Reaktion sind gefragt. (Herc./CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890023 nur DM 24,90**

● **KING OF CHICAGO** Hier geht es um harte Machtkämpfe im Chicago der Dreißiger Jahre. Ein Rollenspiel, das Strategie mit atemberaubenden Arcade-Szenen verbindet. Super 3D-Animationen, Soundeffekte und Originalmusik. Über 1 Million Variationen!! 2 Disks. (CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890024 nur DM 14,90**

● **AUSTERLITZ** Erleben Sie die größte Schlacht aller Zeiten, übernehmen Sie selbst das Kommando über Napoleons Armee oder über Zar Alexanders vereinte österreichisch-russischen Truppen. Schreiben Sie die Geschichte neu! 2 Disks, exakte Landkarte. (CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890025 nur DM 14,90**

● **CONFLICT: EUROPE** Die Gefahr eines Atomkrieges ist glücklicherweise geringer geworden. Bei diesem Spiel können Sie die möglichen Szenarios untersuchen, die die Weltbühne 40 Jahre beherrscht haben. Vertreten Sie die NATO oder den Warschauer Pakt. Setzen Sie Spionagesysteme ein, mobilisieren Sie Luft-, See- und Bodenstreitkräfte. 2 Disks. (CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890026 nur DM 14,90**

● **SINDBAD & THE THRONE OF THE FALCON** Sie bekämpfen als „Sindbad der Seefahrer" dunkle, mysteriöse Gewalten. Sie brauchen alle Ihre Fähigkeiten als Kapitän und Navigator, um die teuflische Bande um den schwarzen Prinzen zu besiegen, der die Prinzessin geraubt hat, die es zu befreien gilt. 2 Disks. (CGA/EGA) **Best.-Nr.: 890027 nur DM 14,90**

● **MAGIC JOHNSON'S BASKETBALL** Basket-Ball live im Wohnzimmer. Animierte Grafik in faszinierender Qualität: Zwei gegen Zwei – mit Schiedsrichter. Versuchen Sie die Dribbling-Künste von Magic Johnson zu erreichen! Ein Super-Trainings-Programm rundet diese Simulation ab. (CGA/MCGA/EGA) **Best.-Nr.: 890010 nur DM 24,90**

● **STARGLIDER 2** Die Egonen planen fürchterliches. Sie haben einen gigantischen Strahlen-Projektor gebaut, um Novenia, Ihren Planeten, zu zerstören. Begleiten Sie „Katra" auf eine gewagte Mission ins All. Zerstören Sie die Teile des Projektors, bevor er zusammengebaut werden kann. Maus, Tastatur und Joystick werden unterstützt. 2 Disks. (CGA/EGA/VGA) **Best.-Nr.: 890028 nur DM 14,90**

● **SKYCHASE** In diesem atemberaubenden Flugsimulator sitzen Sie im Cockpit der 7 führenden Kampfflugzeuge der Welt. Sie können herausfinden, was passieren würde, wenn die Geschwindigkeit der MiG-31 auf die Wendigkeit der F-16 trifft. Skychase wurde gemäß geltenden US-Air-Force-Trainingssimulationen zusammengestellt. 2 Disks. (Alle Grafikkarten) **Best.-Nr.: 890029 nur DM 14,90**

Super-Angebote per TELEFON!

Bitte beachten Sie auch unseren **automatischen Telefon-Ansagedienst.** Dort erfahren Sie **per Tonband** weitere **Knüller zu Irrsinnspreisen,** die wir nur in **ganz beschränkter Stückzahl** vorrätig haben. Die Bandansage wird **laufend aktualisiert. Den Ansagedienst erreichen Sie rund um die Uhr unter (0 76 31) 40 52**

Bitte beziehen Sie sich bei Ihrer Bestellung auf die Zeitschrift **PC Player**

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,-- wir eine Mindermengen-Bearbeitungsgebühr von DM 3,-- erheben. Auslandsbestellungen sind aus zolltechnischen Gründen nur über unsere Auslandsfilialen (A/CH) möglich.

PORTO & VERPACKUNG: Von jedem Artikel sind größere Stückzahlen (mehrere hundert) am Lager. Dennoch bitten wir Sie, diese Artikel NICHT per Vorauskasse zu bezahlen, da das eine oder andere Produkt schnell vergriffen sein könnte. Wir versenden per Nachnahme (DM 6,90 für Porto + Verpackung), Sie bezahlen nur, was tatsächlich geliefert wird.

PEARL Agency Allgemeine Vermittlungs-gesellschaft mbH

Österreich: Grünburgerstr. 7a · A-4540 Bad Hall · Tel.: (072 58) 53 33 Fax: (072 58) 53 15 · Preise öS: = DM x 8
Schweiz: Großmattstr. 16 · CH-8964 Rudolfstein · Tel.: (0 57) 31 70 20 · Fax: (0 57) 31 70 37 · Preise: sFr = DM

Am Kalischacht 4
W-7845 Buggingen

Fax: (0 76 31) 1 20 08-9
BTX-Programm: *pearl#
Mailbox: (0 76 31) 1 20 21

Telefonische Bestellannahme: MO-FR 8.00 bis 20.00 Uhr · **SA+SO** 16.00 bis 20.00 Uhr · Tel.: **(0 76 31) 1 20 91–99**
Service-Hotline: MO-FR 8.00 bis 15.00 Uhr · **DI+DO** zusätzlich 18.00 bis 20.00 Uhr · Tel.: **(0 76 31) 166 62**
Händleranfragen (ab 10 Geräten): Tel.: (07 61) 3 80 60-0 · Fax: (07 61) 3 80 60-98

Das Testkonzept von PC PLAYER

SPIELE-PHILOSOPHIE

Auf den nächsten Seiten beginnt unser PC-Spiele-Testteil, reich gefüllt mit donnernden Meinungen und subtilen Analysen. Grund genug, die Feinheiten unseres Testkonzepts ausführlich zu erläutern.

Kaum ein Computersystem bietet so viele technischen Tücken wie die große weite MS-DOS-Welt: Alle fünf Minuten wird eine Soundkarte erfunden, immer schnellere Prozessoren sind gefragt und die wildesten Grafikmodi werden von der Software unterstützt. Da wir unsere gesamten Energien auf den PC-Bereich konzentrieren, wollen wir Sie sowohl über die Qualität als auch über die technischen Besonderheiten der getesteten Programme genau informieren. Unsere Test-Philosophie ist ganz darauf abgestimmt, Ihnen eine optimale Kaufberatung zu bieten. Mäßige und schlechte Spiele, für die Sie Ihr Geld ohnehin nicht aus dem Fenster werfen wollen, werden deshalb relativ knapp behandelt. Dafür stellen wir die besseren Neuerscheinungen eins Monats umso ausführlicher vor, damit Sie genau abwägen können, ob Ihnen dieser Spaß gut 100 Mark mehr ist oder nicht.

Neben dem beschreibenden Text und vielen schönen Bildschirmfotos werden Sie bei unseren Spieletests auf folgende Elemente stoßen.

HEINRICH LENHARDT

Vorwerfen kann man dem jüngsten Rollenspiel von New World Computing nicht viel: Es baut auf einem soliden Spielsystem auf, bietet ein wenig Feinschliff bei Grafik und Bedienung, aber das große Staunen bleibt irgendwie aus. Clouds of Xeen ist eine neue, verbesserte Version bekannter Might&Magic-Freuden, die dank eines wesentlich leichteren Schwierigkeitsgrades auch Normalsterblichen zugänglich ist. Wer genug Bares übrig hat, um sich neben diversen anderen aktuellen Rollenspiel-Leckereien auch diesen Programm zuzulegen, wird solide unterhalten. Kein innovativer Paukenschlag, aber solide Qualitätsarbeit der Kategorie »Da weiß man, was man hat«.

■ Meinungskasten: Unser in langjährigen Jahren im Computer-Fachjournalismus gestähltes Testteam schlägt zurück. Ganz subjektiv verrät der zuständige Redakteur, was ihm an einem Programm gefällt und ärgert. Bei besonders ausführlichen Rezensionen kommt auch ein zweiter Tester mit seiner Meinung zu Wort.

IM WETTBEWERB

Clouds of Xeen kann nicht ganz mit den »Giganto«-Rollenspielen der Größenordnung Ultima Underworld und Dark Savant mithalten, behauptet sich jedoch recht gut. Durch einige Verbesserungen im Detail und den gemäßigten Schwierigkeitsgrad bietet es eine echte Steigerung gegenüber dem Vorgänger. Teil III der Saga wird allenfalls Profis besser munden, denen ein Rollenspiel nicht schwer genug sein kann. Absolute Einsteiger sollten um beide Might&Magics einen Bogen machen und lieber zu einem der leichteren Beholder-Rollenspiele greifen.

Spiel	Wertung
Ultima Underworld	93
Crusaders of the Dark Savant	87
MIGHT & MAGIC IV: CLOUDS OF XEEN	**79**
Bane of the Cosmic Forge	78
Dungeon Master	76
Might & Magic III	75

■ »Im Wettbewerb«: Dieses eine Rollenspiel mag schön und gut sein – aber vielleicht gibt es schon ein Konkurrenzprodukt, das noch mehr Spaß macht? In dieser Vergleichstabelle ordnen wir den Testkandidaten in einer Rangliste ein, die ihn mit ähnlichen Spielen vergleicht. Testen wie z.B. ein Krimi-Adventure, so werden Sie in dieser Tabelle bevorzugt die Wertungen von anderen Adventures zu dieser Thematik finden.

■ Der Wertungskasten: Am Ende jedes Tests wird abgerechnet. Da steht nämlich dieser umfangreiche Textkasten wie ein Fels in der Brandung. Hier liefern wir eine eine Reihe von technischen Angaben ab: Welche Hardware wird von


MIGHT & MAGIC IV – CLOUDS OF XEEN

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	New World Computing
Ca.-Preis	120 Mark
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Abfrage
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch (viel und anspruchsvoll); deutsche Version in Vorbereitung
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten:
Die Aufgaben der einzelnen Missionen und besondere Begebenheiten werden automatisch mitprotokolliert.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

79

dem Programm unterstützt und welche Konfiguration wird von der Redaktion empfohlen? Sprache und Qualität der Dokumentation werden ebenso untersucht wie die bange Frage, wieviel Platz das gute Stück auf der Festplatte verschlingt. Diese Kriterien werden ebenso wie Grafik und Sound in Schulnoten von »Sehr gut« bis »ungenügend« bewertet. Um möglichst diffizil von Spiel zu Spiel vergleichen zu können, bieten wir Ihnen außerdem eine abschließende Gesamtwertung an. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen 0 (schlimmstens) und 100 (optimal). Ein durchschnittliches Spiel würde z.B. eine Wertung um die 50 erhalten. Wir werden uns hüten, Mittelmaß-Produkte hochzujubeln: Als »hochprozentig« werden nur Spiele eingestuft, die auch langfristig Spaß machen. Diese Gesamtwertung wird zwischen allen Spieletestern unserer Redaktion munter ausdiskutiert. Diese sehr feine Beurteilung ist deshalb möglich, weil sie eine Art Kompromißwertung zwischen den verschiedenen Geschmäckern unserer Redakteure ist. **(hl)**

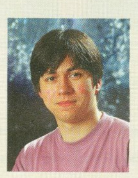
DIE REDAKTEURS-GARDE



Hat nichts Vernünftiges gelernt und muß sich deshalb seit acht Jahren seinen Lebensunterhalt mit Spielebesprechungen verdienen. Hat einmal Bill Gates auf einer MSX-Pressekonferenz in den 80er Jahren die Hand geschüttelt (...und gehört vielleicht deswegen zu den Auserwählten, bei denen Windows noch nie abgestürzt ist). Spielt so ziemlich alles gerne, was ihm auf die Festplatte kommt; insbesondere bei guten Sportspielen ist er schwer zu bremsen.



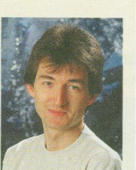
BORIS SCHNEIDER



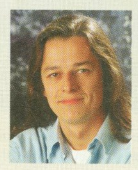
Bewegte Vergangenheit: Programmierte nach dem Abitur auf dem C 64 drauf los, geriet dann unter den schlechten Einfluß des Kollegen Lenhardt und wurde zum Spiele-Journalismus verführt. Nach einigen Jahren als Experte für deutschsprachige Versionen von Computerprogrammen wieder ins pralle Zeitschriftenleben zurückgekehrt. Allrounder, der bei Spieletests zuhause ist, aber auch den Unterschied zwischen Extended und Expanded Memory erklären kann, ohne dabei in hysterisches Gelächter auszubrechen.



War bereits in jungen Jahren als Programmierer tätig (»40-Zeichen-Toni«), bevor er mit Amiga-Beiträgen den dornigen Pfad des Fachjournalismus betrat. Konvertierte schon vor einiger Zeit in die MS-DOS-Gefilde und widmet sein Leben der Suche nach der ultimativen Soundkarte. Gilt als »Hüter technischer Zusammenhänge« in der Redaktion und spielt bevorzugt gepflegte Adventures (sofern sein fünfjähriger Sohn nicht gerade die Wechsel-Festplatte im Garten vergraben hat).



MICHAEL THOMAS



Gäbe es einen Lord British-Fanclub (Sie wissen schon, der mit »Ultima«), wäre Michael »Mic« Thomas Ehrenvorsitzender. Er gibt sich aber auch mit anderen Rollenspielen ab und hat das größte Adventure aller Zeiten gelöst: Er kann in Unix programmieren! Davon (und von seiner Haarlänge) abgesehen, ist er eigentlich ein ganz normaler Kerl, der sein Tonstudio im Keller als »Journalist for hire« finanziert und den einen oder anderen Kilrathi auf dem Gewissen hat.

PC PLAYER
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Toni Schwaiger (ts), Michael Thomas (mt)

GRAFISCHES KONZEPT
Rolf Boyke

LAYOUT
Claudia Ebbrecht, Arno Krämer, Bernd Wiehl

TITEL
Psygnosis

FOTOGRAFIE
Detlef Kansy

GESCHÄFTSFÜHRER
Helmuth Schmitz, Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag
Widuch GmbH & Co. KG, Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege
Telefon: (05651) 809-0, Telefax: (05651) 809-365

ANSCHRIFT DER REDAKTION
DMV Verlagsbüro München, Redaktion PC PLAYER
Zaunkönigweg 2 c, 8000 München 82

ANZEIGENVERKAUF FÜR PLZ 1–5
DMV Verlagsbüro Eschwege, Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege
Telefon (05651) 809-327, Telefax (05651) 809-444
Leitung: Thomas Goldmann

ANZEIGENVERKAUF FÜR PLZ 6, 7, 8
DMV Verlagsbüro München
Zaunkönigweg 2c, 8000 München 82
Telefon: (089) 4391087, Telefax: (089) 4391080
Leitung: Britta Fiebig
(verantwortlich für Anzeigen)

ANZEIGENVERWALTUNG
Andrea Giese, Beate Kranz

DRUCKUNTERLAGEN-DISPOSITION
Christina Wabra, Telefon: (05651) 809-372

PRODUKTIONSLEITUNG
Uwe Siebert (verantw.)

SATZ
Journalsatz GmbH, Zittelstr. 6, 8000 München 40

DRUCK
Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg

BEZUGSPREISE
PC PLAYER erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 5,80.
Abonnementpreis (Inland): DM 30,– für 6 Ausgaben; DM 59,– für 12 Ausgaben
Abonnementpreis (europäisches Ausland):
DM 42,– für 6 Ausgaben; DM 84,– für 12 Ausgaben



Sieben auf einen Streich: Für jedes Genre gibt es ein Referenzspiel, das den Maßstab für alle Neuerscheinungen setzt.

Dutzende von neuen PC-Spielen kommen Monat für Monat auf den Markt. Jeder Hersteller verspricht natürlich, daß just sein jüngstes Produkt das schönste und beste ist und fleht den geneigten Konsumenten an, das gute Stück doch zu erwerben. Nun gibt es neben der guten auch weniger gute PC-Unterhaltungs-Software und es ist unser Job, die Titel herauszufiltern, die ihr Geld wirklich wert sind. Wir informieren Sie deshalb jeden Monat mit ausführlichen Tests über alle wichtigen Neuerscheinungen. An dieser Stelle bieten wir außerdem einen Blick auf die älteren Programme, die nach unserer Meinung die absoluten PC-Spieleklassiker sind. Nach langem Gefeilsche hat sich die PC PLAYER-Redaktion auf sieben Spieletypen geeinigt und innerhalb dieser Kategorien Referenzspiele gewählt. Ein solches Programm ist der Maßstab für alle weiteren Neuerscheinungen in diesem Genre. Jede Bewertung ist immer ein wenig subjektiv; außerdem wollten wir auch die Artenvielfalt in einigen Genres honorieren (z.B. unterteilt sich Sport in Tennis, Golf etc.). Aus diesen Gründen gibt es die »Im Dunstkreis«-Kandidaten: Programme, die sich qualitativ mit den Spitzenreitern messen können und bei einer Kaufentscheidung nicht übersehen werden sollten. Um Ihnen Monat für Monat die besten PC-Spiele auf einen Blick zu präsentieren, wird diese Doppelseite in jeder Ausgabe aktualisiert. Aus technischen Gründen können Tests aus dieser Ausgabe erst bei der nächsten Referenzspiele-Übersicht berücksichtigt werden. **(hl/bs)**



ABENTEUERSPIELE

Monkey Island II

Grafisch und spielerisch virtuose Piraten-Parodie von Lucasfilm. Zwei Schwierigkeitsgrade, gute deutsche Texte, einfache Bedienung und geistreiche Puzzles.

Im Dunstkreis:
Lost Files of Sherlock Holmes (stimmungsvoller Kriminalfall von Electronic Arts)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis (Lucasfilm schickt den Filmhelden in ein besonders kniffliges Adventure).
Maniac Mansion (Lucasfilm-Klassiker mit überholter Grafik, aber gewitztem Spielablauf).
Rise of the Dragon (Der nicht sonderlich schwere Dynamix-Titel überzeugt durch Grafik und Sound der Spitzenklasse)
Secret of Monkey Island (Teil 1 von Lucasfilms humorvoller Freibeuter-Persiflage).

ACTIONSPIELE

Wing Commander II

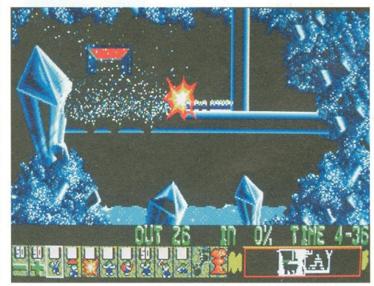


Technisch atemberaubende 3D-Weltraumaction von Origin mit einer Prise Simulation. Ein spannender Handlungsrahmen verknüpft die Missionen geschickt miteinander.

Im Dunstkreis:
D/Generation (Angenehm altmodisches Action-Adventure von Mindscape)
Magic Pockets (Renegades komplexer Geschicklichkeits-Test bietet originelle Grafik).
Nova 9 (Interplanetare Panzer-3D-Action, von Dynamix grafisch lecker inszeniert).
Prince of Persia (Broderbunds etwas betagtes Action-Adventure überzeugt immer noch durch die sehr realistische Animation).
Wing Commander I (Minimal schwächer als Teil II, aber inhaltlich gibt es keine großen Unterschiede).

DENK- UND TÜFTELSPIELE

Lemmings



Ebenso putziges wie innovatives Meisterwerk von Psygnosis. Eine Horde vertrottelter Lemminge muß an allen möglichen Gefahren vorbeibugsiert werden.

Im Dunstkreis:
Klax (Hektisches Farbklotz-Sortieren am Fließband, von Tengen kompetent aus der Spielhalle umgesetzt).
Push-Over (Oceans Domino-Umkippspiel bietet 100 verzwickte Levels).
Puzznic (Grafisch unscheinbares, aber gut durchdachtes Grübelpaket von Ocean).
Shanghai II (Auf der Memory-Idee basierendes Activision-Abtragespiel der fesselnden Art)
Tetris (Das Klötzchen-Puzzle schlichthin von Spectrum Holobyte. Eine Windows-Version befindet sich auf Microsoft's Windows Entertainment Pack 1).

ROLLENSPIELE

Ultima Underworld



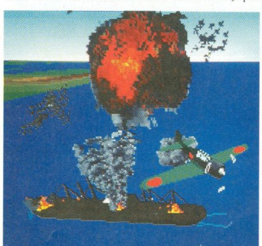
3D total in diesem grafisch sensationellen Fantasy-Meisterstück für die 386er-Generation. Origin hat dabei Spielablauf, Puzzles und Komplexität nicht vernachlässigt.

Im Dunstkreis:
Crusaders of the Dark Savant (Mit seiner schicken VGA-Grafik ist Sir-Techs siebtes Wizardry-Programm ein Leckerbissen für sehr gute Spieler).
Dungeon Master (Das Vorbild für die Beholder-Reihe. FTLs Klassiker vereint leichte Bedienung und trickreiche Puzzles).
Eye of the Beholder II (Schön anzusehen, einfach zu steuern und abwechslungsreicher als der erste Teil dieser SSI-Reihe).
Might & Magi: Clouds of Xeen (Anspruchsvoller Fantasy-Brocken von New World Computing für Fortgeschrittene).
Pools of Darkness (Ebenso komplexes wie schweres SSI-Rollenspiel mit vielen Kämpfen, das sich sehr eng an die AD&D-Brettspielregeln hält).

SIMULATIONEN

Aces of the Pacific

Der Konflikt zwischen den USA und Japan während des 2. Weltkriegs steht im Mittelpunkt dieses Dynamix-Titels. Randvoll gepackt mit Optionen, Missionen und grafischen Delikatessen.

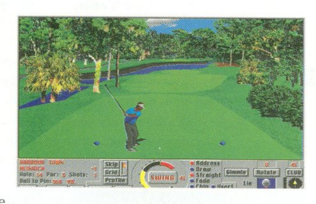


Im Dunstkreis:
Falcon 3.0 (Komplizierte High-Tech-Simulation eines modernen Düsenjets von Spectrum Holobyte).
Gunship 2000 (Microprose simuliert gleich vier militärische Hubschrauber-Typen in einem Programm).
Red Baron (Dynamix' Vorgänger zu Aces of the Pacific spielt während des 1. Weltkriegs).
Silent Service II (Klaustrophobische Spannung satt in dieser U-Boot-Simulation von Microprose).
SWOTL (Inhaltlich fragwürdig, spielerisch überzeugend: Lucasfilm simuliert die Luftgefechte zwischen Amerikanern und Deutschen während des 2. Weltkriegs).

SPORTSPIELE

Links 386 Pro

Das ultimative Golf-Programm für hochgezüchtete Hardware. Super VGA-Grafik und ein sehr realistisches Spielgefühl bescheren Access die Sportkrone.

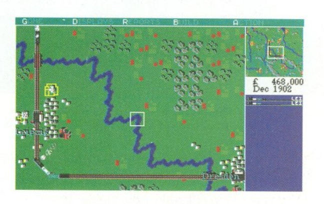


Im Dunstkreis:
Indianapolis 500 (Das Electronic Arts-Rennspiel hat nur eine Piste, aber hervorragende Steuerung und pfeilschnelle 3D-Grafik).
Mike Ditka Football (Accolades American Football-Simulation bietet ein paar nette Grafiktricks und einen satten Ligamodus).
PGA Tour Golf (Unkomplizierte und schnelle Golf-Simulation von Electronic Arts; auch als Windows-Version erhältlich).
Winter Challenge (Sechs flotte Wintersport-Disziplinen von Accolade).
World Tennis Championships (Gewöhnungsbedürftiges, aber sehr anspruchsvolles 3D-Tennis von Mindscape).

STRATEGIESPIELE

Railroad Tycoon

Nicht nur Märklin-Fans werden sich verzückt auf dieses Spiel rund um das goldene Zeitalter der Eisenbahn stürzen. Schienennetz-Schmuckstück von Microproses Top-Designer Sid Meier.



Im Dunstkreis:
Bundesliga Manager Professional (Software 2000 macht Sie zum Trainer eines Fußballclubs, der zahlreiche taktische Entscheidungen fällen muß).
Chessmaster 3000 (Luxuriös mit Funktion ausgestattetes, spielstarkes Schachprogramm von Software Toolworks. Auch als Windows-Version erhältlich).
Civilization (Microprose generiert für Sie einen ganzen Planeten, auf dem Sie sich um die Entwicklung eines Volkes kümmern).
Command HQ (Abstraktes, aber spannendes Echtzeit-Taktikspiel von Microprose).
SimCity (Maxis macht Sie zum Städteplaner, der sich z.B. um Infrastruktur, Steuern und Umweltschutz kümmern muß).

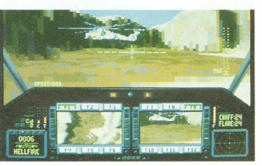
COMANCHE – OPERATION WHITE LIGHTNING

Heute schon »gevoxelt«? Ein neues 3D-Grafiksystem bringt Novalogics Hubschrauber-Knüller auf Trab.

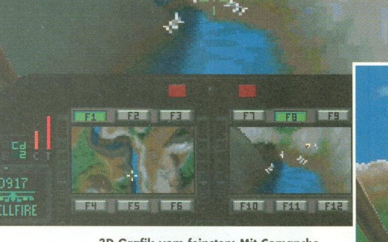
Bisher waren Flug-Simulationen entweder flach oder nur angedeutet hügelig. Selbst das gepriesene Falcon 3.0 hat größtenteils nur flache Landschaft und den einen oder anderen Vektor-Canyon zu bieten. Der Programmierer Kyle Freeman hat einen neuen Dreh gefunden, um 3D-Landschaften darzustellen: »Voxel-Space« heißt das System, mit dem er







Detailverlust: Wenn das Spiel bei voller Auflösung zu langsam ist, können Sie die Wolken weg- und die Auflösung herunterschalten.



3D-Grafik vom feinsten: Mit Comanche rauschen Sie durch realistische Schluchten

auf 386- und 486-Computern eine Berg- und Tal-Landschaft mit Schluchten, Flüssen und Gebäuden überzeugend und fließend darstellen kann. Solche Grafik ist natürlich am besten in einer Hubschrauber-Simulation aufgehoben, und so hat uns Kyle Freeman »Comanche: Operation White Lightning« beschert. Das Spiel wird in USA und in Deutschland in verschiedenen Versionen angeboten. Der deutschen Vertriebsfirma war die englischen Bildschirm-Texte zu martialisch und die Hintergrund-Story zu politisch. In der



Das Voxel-Space-System zeigt sogar Licht und Schatten sowie eine exakte Karte im Bildschirm links unten

deutschen Version kämpft man jedenfalls gegen die Drogen-Mafia; die martialischen Texte der US-Version (dort heißt das Spiel im Untertitel »Maximum Overkill«) werden durch dezentere Missions-Beschreibungen ersetzt.

Comanche bietet über 20 Missionen in zwei Schwierigkeitsgraden. In einem Trainings-Modus werden die Aufträ-



Explosionen satt: Wenn bei Comanche etwas kaputt geht, dann gehört ein ordentlicher Feuerball dazu

haben; patzen Sie bei einer Mission, können Sie sogar zurückgestuft werden und müssen den Vorgänger noch einmal spielen.

Der Comanche-Hubschrauber ist mit modernen Computer-Systemen ausgestattet, um die Steuerung zu vereinfachen. Ein spezieller »Auto-Hoover«-Modus läßt Sie beispielsweise immer einige Meter über dem Boden schweben; allerdings sollten Sie nicht mit vollem Tempo auf einen Berg zufliegen, denn so schnell kann die Automatik nicht reagieren. Zwei Bildschirme im Cockpit zeigen wahlweise eine Karte der Umgebung, einen Radarschirm, Statusmeldungen der Hubschrauber-Systeme oder den Feind, den das Laser-Zielsuch-System gerade anpeilt. Die meisten Ihrer Bordwaffen sind lasergesteuert, das heißt, Sie zeigen den Raketen mit einem Laserstrahl den Weg ins Ziel. Sie müssen das Ziel also so lange anvisieren, bis die Rakete eingeschlagen ist. Das ist insbesondere für den Wingman, den zweiten Hubschrauber hinter Ihnen, notwendig. Sie können aus der Deckung Ziele anvisieren, während der zweite Hubschrauber aus einer anderen Richtung kommend die Raketen verschießt und sich dann auch schnell in Sicherheit bringt. Besonders harte Fälle übernehmen die Jungs von der Artillerie. Stolpern Sie beispielsweise über einen Hubschrauber-Sammelplatz des Gegners, markieren Sie die Stelle lediglich mit dem Laser-System und fordern Artillerie-Unterstützung an. Wenige Sekun-

ge nach und nach schwerer und führen in die Steuerung und Waffensysteme ein; in einer »Kampagne« warten dann die schwereren Missionen mit vielen intelligenten und Gegnern auf den Spieler. Sowohl im Trainings- wie im Kampagne-Modus sind nicht alle Missionen sofort anwählbar. Die schwierigen Aufträge erreichen Sie erst, wenn Sie alle anderen schon erfolgreich hinter sich gebracht



BORIS SCHNEIDER

Eigentlich wäre die Qualität des Spiels ja egal gewesen: Mit dieser Irrsinns-Grafik hätten die Programmierer jeden Blödsinn in großen Stückzahlen verkaufen können. Aber bei Comanche stimmt auch der Spielwitz, wenngleich einige Simulations-Experten aufstöhnen werden: Nur knapp 20 Missionen, keine echten Kampagnen oder abenteuerliche Gegner und Waffensysteme (die eigenen treffen immer, die feindlichen schießen oft vorbei) sägen am Realitätsgrad. Natürlich haben diese Leute recht; deswegen wollen wir Comanche auch nicht im Simulations-Genre ansiedeln. Aber als edler 3D-Actiontitel kann dieses Spiel es mit »Wing Commander II« aufnehmen. Komplexe Simulations-Elemente, die wochenlanges Üben und Handbuchwälzen erfordert hätten, würden bei Comanche nur den Spaß an der Grafik und am Fluggefühl verderben. Es macht den Leuten, die auch ohne detailgetreue Nachbildungen jedes Schalters im Cockpit leben können, jedenfalls viel mehr Spaß, als artverwandte Simulationen. Mission auswählen, abheben, los geht's – und keine weiteren Menü-Orgien.

Noch nie war das Hubschrauber-Fluggefühl bei einem PC-Spiel so gut.



HEINRICH LENHARDT

Während alle Welt auf »Strike Commander« wartet, sorgt die bislang wenig bekannte US-Firma Novalogic für einen vorweihnachtlichen 3D-Paukenschlag. Mit der Rotor-Orgie Comanche wird frischgebackenen Besitzern von 486-PCs eindrucksvoll demonstriert, was die Kiste an Rechenpower drauf hat. Das schneidige Fluggefühl und die Grafik schaffen eine Atmosphäre, die man bei vielen reinrassigen Simulationen vergeblich sucht. Auf einem schnellen PC ist es eine wahre Lust, durch die Canyons und Flußtäler von Comanche zu huschen, hart an der Wand entlang und immer wieder mal aus der Deckung auftauchend. Mit der Entwicklung des Voxel-Space-Systems ist Programmierer Kyle Freeman ein Platz in den Ruhmeshallen der Software-Industrie sicher. Die Landschaft wirkt mit ihren Licht- und Schatteneffekten erstaunlich echt. Die bei Standbildern unangenehm auffallende geringe Auflösung macht sich kaum bemerkbar, wenn am Bildschirm alles in Bewegung ist. Die luxuriösen Hardware-Anforderungen werden so manchem allerdings Kopfschmerzen bescheren. Immer mehr amerikanische Firmen scheinen 386-Systeme als »Einsteiger-PCs« anzusehen und die zusätzliche 486-Rechenpower voll auszunutzen.

VOXEL-SPACE

Das Grafik-System, das für Comanche entwickelt wurde, nennt sich Voxel-Space. Voxel ist ein zusammengesetztes Wort aus »Volumen« (also Dreidimensionalität) und »Pixel« (der kleinste auf einem Bildschirm darstellbare Punkt). Die Landschaften von Comanche entstanden durch Voxel-Technik: Erst wurde ein Satellitenfoto auf dem Computer gescannt (also in Pixel zerlegt), dann wurde jedem Pixel eine Höhe (quasi ein Volumen) mitgegeben und aus dem Pixel ein Voxel gebastelt. Wie die Programmierer es allerdings schaffen, diese Voxel auf dem Bildschirm so schnell zu drehen und zu kippen, bleibt ihr Geheimnis; zumindest bis sie das beantragte Patent auf die Technologie haben. Voxel-Space soll nämlich nicht nur für Spiele, sondern auch für Anwendungen beispielsweise in der Geographie oder in der Medizin genutzt werden.

Nachtsicht dank Restlichtverstärker; auch im Dunkeln wird geflogen



Noch mal Nachts(ch)icht: Diesmal sorgt eine Infrarot-Kamera für farbverfälschte Bilder



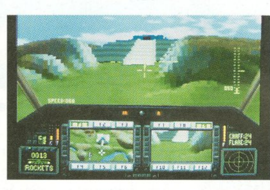
Vorsicht: Ein roter Punkt am Gegner bedeutet, daß ein Laser auf Sie zielt



IM WETTBEWERB

Obwohl wir in unserer Tabelle auch einen Vergleich mit Hubschrauber-Simulationen wagen, gehört Comanche eigentlich in die Kategorie Actionspiel. Das realistischere, aber recht komplizierte Gunship 2000 wird in punkto Grafik und Spielwitz überflügelt. Als guter Kompromiß zwischen Simulation und Action empfiehlt sich immer noch LHX Attack Chopper von Electronic Arts, dessen EGA-Grafik auch auf 286-PCs schnell, aber nicht allzu spektakulär ist. Auf der Actionseite sägt Comanche am Referenz-Sockel von Wing Commander II; die 3D-Weltraum-Niete Mantis rangiert nur unter »ferner liefen«.

COMANCHE	**86**
Wing Commander II	86
Gunship 2000	84
LHX Attack Chopper	77
Thunderhawk	54
Mantis	28



Werden Sie das nächste Opfer auf dem Azteken-Tempel?



Game Over: Nach einem Absturz gibt es noch einmal spektakuläre Grafik zu sehen

den später prasselt ein wahres Feuerwerk auf die anderen Hubschrauber nieder, so daß Sie ihre wertvollen Raketen für Ziele, die schon in der Luft sind, aufheben können. Die Gegner benutzen übrigens ähnliche Tricks: Wenn ein Panzer sie per Laserstrahl anvisiert, sehen sie einen deutlichen roten Punkt, der für Sie allerhöchste Lebensgefahr bedeutet. Ihr Comanche kann zwar ein paar leichte Treffer wegstecken, doch mit etwas Pech haben Sie schon beim ersten Angriff einen Motorschaden weg oder verlieren den Heckrotor, was zu einem unangenehmen Crash führt. Comanche wurde speziell für 386- und 486-Computer geschrieben und läuft auf ATs mit 286-Chips überhaupt nicht; auch eine VGA-Karte und 2 MByte RAM sind Pflichtausstattung. Auf langsamen (weniger als 33 MHz) 386-Systemen sollten einige Details weggeschaltet werden, um die Geschwindigkeit der Grafik zu erhöhen. Beispielsweise wird das Programm durch Abschalten der Wolken-Darstellung um bis zu 25 Prozent schneller; verringern Sie die Auflösung der Grafik, gewinnen Sie zusätzlich bis zu 50 Prozent. Theoretisch läuft Comanche auch auf einem 20-MHz-386-SX-System, allerdings nur mit Einschränkungen und nicht mehr fließend. Es läßt sich auf normal eingerichteten Systemen mit Memory Manager (EMS386, QEMM, 386MAX, etc.) nur durch eine Boot-Diskette starten, die das Programm für Sie aber automatisch anlegen kann. Ein Joystick ist empfehlenswert; allerdings ist das Programm auch mit der Tastatur spielbar, da die Hubschrauber-Steuerung recht einfach ist. **(bs)**



COMANCHE – OPERATION WHITE LIGHTNING

❑ PC/XT	❑ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

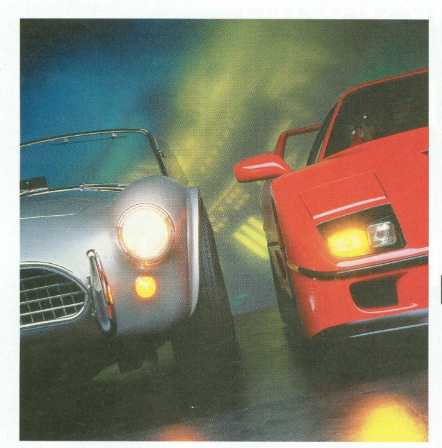
Spiele-Typ	**Action-Simulation**
Hersteller	**Novalogic**
Ca.-Preis	**130 Mark**
Kopierschutz	**Erträgliche Handbuch-Abfrage**
Anleitung	**Deutsch; gut**
Spieltext	**Deutsch**
Bedienung	**Gut**
Anspruch	**Für Fortgeschrittene**
Grafik	**Sehr gut**
Sound	**Gut**

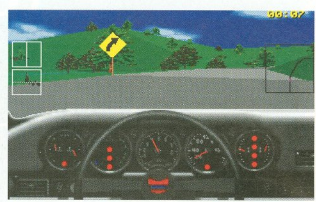
RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 7,2 MByte

Besonderheiten:
Voxel-Space-Grafiksystem für realistische Landschafts-Darstellung.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und VGA.

86





Auf den Landstraßen-Strecken gibt's viel schöne Hintergrundgrafik (...und noch mehr Gegenverkehr)

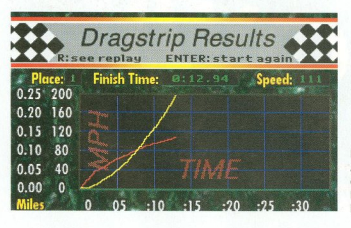
CAR & DRIVER

Schnelle Autos, tolle Rennstrecken und Videokamera-Tricks, die es in sich haben: Sportwagen-Fans dürfen bei der High-End-Simulation »Car & Driver« wilde Probefahrten wagen.

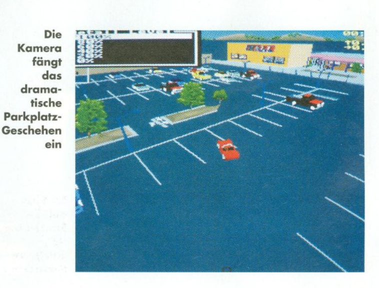
Mit dieser Software können Sie eine Menge Geld sparen – behaupten zumindest die Programmierer von »Car & Driver«, der neuen Fahrsimulation von Electronic Arts. Recht haben sie, denn spätestens beim dritten Ferrari, den Sie fachgerecht um einen Baum gewickelt haben, steigen die Beiträge für die Vollkasko-Versicherung. Ein zermatschter Porsche auf dem Bildschirm kostet Sie jedoch nur ein Lächeln und den Griff zum Joystick, um das Rennen noch mal von vorne zu beginnen. Car & Driver ist in den USA eines der führenden Auto-Magazine, ähnlich wie »Auto, Motor, Sport« hier in Deutschland. Zusammen mit den Redakteuren dieser Zeitschrift wurden zehn Weltklasse-Autos und zehn sehr unterschiedliche Strecken ausgesucht und in acht Megabyte Festplatten-Platz gequetscht. Zu den Autos gehören unter anderem ein Porsche 959, ein Ferrari F 40, ein Lotus Esprit und eine Corvette ZR-1. Sie merken schon, kleinere Kaliber wie VW Golf oder Manta sind hier nicht gefragt. Die Zusammenarbeit mit der Zeitschrift ist gleich nach dem Laden des Programms nicht zu übersehen: Die Menüs sind in Form eines Inhaltsverzeichnisses aufgebaut; im Impressum haben sich die Programmierer verewigt. Über jedes der Autos und jede der Strecken gibt es einen drei- bis vierseitigen, englischsprachigen Artikel, der neben technischen Daten auch Fahrberichte und Tips der Redaktion enthält. Die insgesamt 76 Magazin-Seiten belegen auf der Festplatte rund 4 MByte Platz, lassen



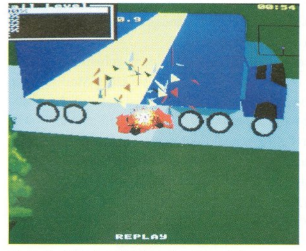
Befreit von den Fesseln der Straßenverkehrsordnung dürfen Sie am PC einen kleinen Crash riskieren



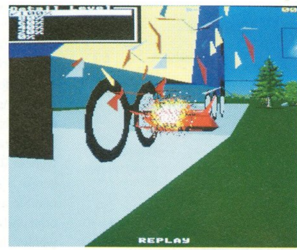
Die Auswertung eines Dragster-Rennens



Die Kamera fängt das dramatische Parkplatz-Geschehen ein



Die Instant-Replay-Wiederholung beweist: Ein Porsche paßt nicht unter einem LKW durch



Die tolle Hires-Grafik ist mit allen Details nur auf 486ern ordentlich schnell

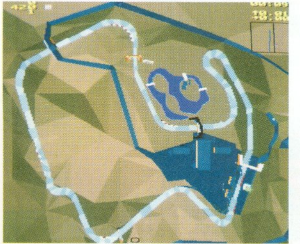
sich aber separat löschen.

Die Fahrsimulation bietet auf den meisten der zehn Strecken drei computergesteuerte Gegner. Es handelt sich aber um auf der Festplatte gespeicherte Fahrten anderer Spieler. Wenn Sie als einer der ersten Drei durchs Ziel gehen, wird der letzte gespeicherte Eintrag gelöscht und Ihre Fahrt nimmt diesen Platz ein; in späteren Rennen fahren Sie also gegen sich selbst. Dadurch ist es auch möglich, die verschiedenen Autos auf den Strecken gegeneinander antreten zu lassen. Wenn Sie zwei PCs per Nullmodem-Kabel oder Modem und Telefonleitung verbinden können, sind auch packende Mann-gegen-Mann-Duelle möglich.

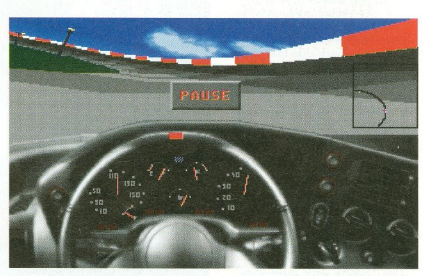
Die zehn Strecken sind äußerst unterschiedlich. Da gibt es einen einfachen Rundkurs, auf dem die Autos voll ausgefahren werden können. Von den drei »normalen« Rennstrecken hat eine (Monterey Racetrack) ein realistisches Vorbild; die beiden anderen haben sich die Entwickler selbst einfallen lassen. Drei wegen ihrer schönen Landschaft berühmte amerikanische Landstraßen wurden anhand von Karten exakt nachgebaut: Von der »California Route 1« und dem »New York Highway 97« gibt es kurze Teilstücke, die in Minutenschnelle durchfahren sind. Aus der »Arkansas Route 7« haben die Entwickler hingegen drei sehr lange Teilstücke entnommen, die hintereinander gespielt werden müssen. Abgerundet wird Car & Driver durch vier Spezialpisten: Beim »Drag Strip« wird nur die Beschleunigung der Autos auf einer schnurgeraden Strecke gemessen. Der »Autocross« ist ein enges Hindernisrennen mit Hindernishütchen am Straßenrand; umgefahrene Hütchen werden in Strafsekunden umgewandelt. Ohne besonderes Spielziel ist noch der Parkplatz der »San Dimas Mall«, einem ty-



Start frei zu einem Rennen auf dem EA-Speedway



Ein Blick auf die Strecke aus der Satelliten-Perspektive



Die wunderbare Welt der Fliehkraft

DAS OPTIMALE FAHRSYSTEM

Damit Sie Car & Driver voll genießen können, brauchen Sie in jedem Fall einen schnellen 386-Rechner; ein 20-MHz-386SX ist eigentlich schon zu langsam und läßt das Spiel nur auf niedrigen Detailstufen arbeiten. Der schnellste 386er wird aber oft durch eine langsame VGA-Karte ausgebremst. Selten haben wir bei einem Spiel solche Geschwindigkeits-Unterschiede gesehen, wenn eine langsame durch eine schnelle VGA-Karte ausgetauscht wurde. Gerade die Hires-Modi sind auf einer 99-Mark-Billig-VGA-Karte, wie sie in vielen No-Name-PCs steckt, um die Hälfte langsamer als auf einer ordentlichen VGA-Karte mit beispielsweise einem Tseng-Chip. Bevor Sie wegen Car & Driver auf einen 486 aufrüsten wollen, sollten Sie in jedem Fall erst einmal prüfen, ob nicht der Austausch der Grafikkarte (beispielsweise gegen die Diamond Speedstar 24X; näheres im »Power Up!«-Artikel dieser Ausgabe) schon die gewünschte Verbesserung bringt.

Der Joystick ist ein absolutes Muß. Maus- und Tastatursteuerung schnitten in unseren Testläufen nur unbefriedigend ab; Bestzeiten sind nur mit einem Joystick zu erzielen. Außerdem sollten Sie nicht mit weniger als 1 MByte Expanded Memory an den Start gehen; ansonsten entfallen grafische Details. Bei knappem Speicher muß dann sehr häufig auf die Festplatte zugegriffen werden, um Ihre Fahrt für Wiederholungen und spätere Läufe zwischenzuspeichern; sekundenlange Aussetzer während des Rennens sind dann die Folge.



IM WETTBEWERB

CAR & DRIVER	83
Indy 500	78
Test Drive III: The Passion	65
Test Drive II: The Duel	60
Race Drivin'	34

Car & Driver setzt einen neuen Standard bei Renn-Simulationen. Auf einen Vergleich mit einem unserer Referenz-Programme haben wir verzichtet, weil dieser Titel genau zwischen den Stühlen der Genres Sport und Simulationen sitzt. Nur das rasante »Indy 500« (ebenfalls von Electronic Arts) kann noch einigermaßen mithalten. Gegenüber der inhaltlich verwandten Test-Drive-Serie von Accolade startet Car & Driver voll durch: mehr Autos, mehr Strecken, mehr Kameraperspektiven, mehr Realitätstreue, mehr Spielspaß. Domarks klägliche Spielhallenumsetzung Race Drivin', die noch nicht mal Joysticks unterstützt, kann trotz Loopings und Stunt-Tracks nicht aufschließen.

pisch amerikanischen Einkaufszentrum, aufgenommen worden. Hier können Sie zum Vergnügen um ein- und ausparkende Autos kurven.

Car & Driver unterstützt erstmals einen »geheimen« Grafikmodus der meisten VGA-Karten. Dieser Hires-Modus in der Auflösung von 320 mal 400 Pixeln zeigt detailreichere 3D-Grafik als bisherige Normal-VGA-Spiele, erreicht aber nicht ganz Super-VGA-Qualität (640 mal 400). Car & Driver verwendet diesen Modus automatisch bei allen Wiederholungen und Außenansichten. In der Sicht vom Fahrersitz können Sie zwischen einer Hires-Darstellung ohne Armaturenbrett und der normalen VGA-Darstellung mit Armaturenbrett wählen. In dieser Darstellung läuft das Programm am schnellsten. Insgesamt neun verschiedene Kamera-Perspektiven

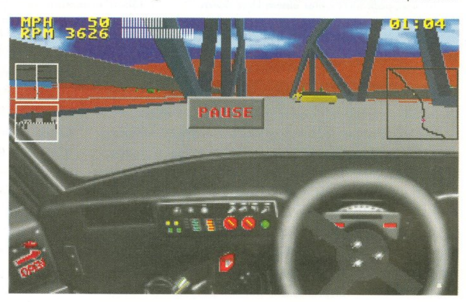


BORIS SCHNEIDER

Man könnte meinen, daß die Softwarehäuser mit den Hardware-Herstellern unter einer Decke stecken: Car & Driver mag beim ersten Ansehen auf einem 386er-System recht schnell sein, doch wenn man das Programm erst einmal auf einem 486-Rechner genossen hat, kommt einem der gerade teuer gekaufte 386er geradezu schäbig vor. Dank spezieller 3D-Algorithmen sehen die Autos nicht kantig und eckig aus wie bei anderen Rennspielen (was beispielsweise bei einem Porsche eine Schande wäre). Bei Car & Driver sind die Rundungen wirklich rund; Licht und Schatten erzeugen einen sehr plastischen Effekt, der so natürlich wirkt, daß er einem erst abgeht, wenn er bei niedrigen Detailstufen abgeschaltet wird.

Sieht man von der Hardware-Problematik ab, dann haben die Entwickler einen neuen Meilenstein in Punkto Realität und Abwechslung geschaffen. Gegenüber der Test-Drive-Serie ist Car & Driver mit seinen zehn Autos und wirklich unterschiedlichen Strecken eine Offenbarung. Die geschickte Idee mit den gespeicherten Gegnern, kombiniert mit der zusätzlichen »Zwei-PCs-per-Nullmodem«-Option lassen das Spiel allein, zu zweit oder mit noch mehr Leuten in heiße Rennturniere ausarten.

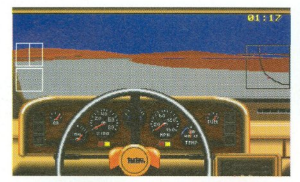
In Car & Driver steckt soviel drin, daß kaum auffällt, was die Programmierer ausgelassen haben: Ein Rückspiegel wäre keine schlechte Sache, Nachtfahrten fehlen leider und ein Speichern der besten Siege und haarsträubendsten Unfälle wird auch vermißt. Vielleicht tut sich ja in dieser Richtung etwas mit den angekündigten Zusatzdisketten.



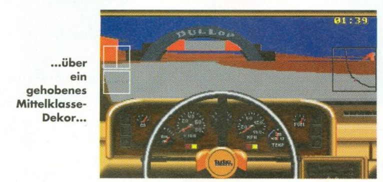
Halten Sie sich auf Brücken mit Überholmanövern zurück – so ein Stahlpfeiler knackt jede Knautschzone



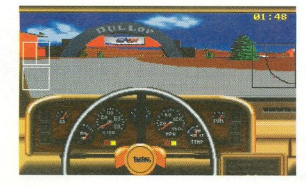
Todschick: Der Hires-Ferrari von vorne gesehen



Drei Grafik-Detailstufen im Vergleich: Von der optischen Diät...



...über ein gehobenes Mittelklasse-Dekor...



...bis hin zur vollen Bilderpracht für schnelle PCs

sind während des Rennens oder der Wiederholungen anwählbar. Sie können eine Sicht von oben direkt über dem Auto wählen, den ganzen Kurs als Übersichtskarte auswählen, mit am Straßenrand postierten Kameras das Rennen verfolgen und natürlich die obligatorische Kamera hinter dem Wagen aktivieren. Sofern der PC schnell genug und genügend Speicherplatz (in Form von Expanded Memory) vorhanden ist, wird nicht einfach von der einen zur anderen Ansicht umgeschaltet, sondern mit einer dynamischen Kamerafahrt umgeblendet. Natürlich lassen sich die schönsten Crashs und tollsten Siege per Videokamera aus allen Perspektiven wiederholen, leider aber nicht zwecks späterer Bewunderung speichern. Das Programm ist auf sehr schnelle 386- und 486-Systeme mit 2 MByte Speicher und mehr ausgelegt; ohne mindestens einen 286-Prozessor läuft gar nichts. Haben Sie weniger Speicher, müssen Grafikdetails entfallen. So haben Plakatwände dann keinen Aufdruck mehr, sondern erscheinen »blanko«; Bäume werden nicht als gemalte Bilder, sondern als einfache Vektor-Kringel angezeigt. Um die Grafik zu beschleunigen, können Sie den Detail-Reichtum von 0 bis 100 Prozent einstellen. Die Straße bleibt immer mit vielen Einzelheiten zu sehen, aber Gebäude am Straßenrand, Wolken und andere Verzierungen werden bei kleineren Detailstufen weggelassen.

Um das Programm Ihrem Können und Fahrstil anzupassen, haben die Programmierer beim Setup-Menü nicht gespart. Wichtigster Punkt ist die »Difficulty«-Einstellung: Je kleiner dieser Wert ist, desto leichter lenkt sich der Wagen. Beispielsweise erkennt das Programm automatisch, wann Sie ins Schleudern geraten würden, und drosselt den Ausschlag der Räder – quasi eine Art Anti-Schleuder-System. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad verhält sich der Wagen aber physikalisch recht exakt und gerät nicht nur ins Schleudern, sondern kann bei einem schnell genommenen Hügel schon mal abheben oder sich in der Kurve bedächtig von der Fahrbahn lösen und sanft in den Straßengraben gleiten. Weitere Attraktionen im Setup-Menü sind beispielsweise die Einstellung der Sensibilität der Maussteuerung, Joystick-Justierung und die Wahl der Grafik-Detailstufe. Wenn ein Unfall passiert, sieht man am deutlichsten, wie sorgfältig die Programmierer arbeiten. Wenn sich der Wagen überschlägt und liegen bleibt, wird der Überschlag tatsächlich berechnet und sieht »echt« aus. Wer nach ausgiebigem Spielen die zehn Autos im Schlaf kennt und die Strecken immer in Rekordzeiten durchfährt, darf sich auf angekündigte Zusatz-Disketten freuen, die mit mehr Autos und mehr Strecken im Laufe des Jahres '93 erscheinen sollen. **(bs)**



HEINRICH LENHARDT

Schnell mal eine flotte Runde drehen? Von wegen! Wer eine reine Abreagier-Raserei sucht, wird schon nach den ersten Meter auf den digitalen Highways eines Besseren belehrt werden. Car & Driver ist mehr Fahrsimulation als Rennspiel mit allen Vor- und Nachteilen, die sich aus dieser Gewichtung ergeben. Selbst auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad und mit einem guten Joystick in der Hand bekommen Sie bald zu spüren, daß unvorsichtiges Rumgekurve ähnlich schnell zum ungewollten Verlassen der Fahrbahn führt wie in Wirklichkeit. Steuern Sie ganz vorsichtig und achten Sie auf den Gegenverkehr; nur bei den speziellen Rennpisten gibt man ohne Reue gnadenlos Gas. Freundlicherweise kann man sich per Tastendruck wieder auf der Straße absetzen lassen, wenn ein zu forsches Anfahren in Wiese, Bach, LKW oder einem anderen natürlichen Feind endete.

Auto-Freaks, die vor einer gewissen Einspielphase nicht zurückschrecken, wird Car & Driver umso mehr munden. Abwechslung wird durch zehn Wagen und zehn grundverschiedene Strecken groß geschrieben. Gut, daß man quasi gegen sich selber fahren kann; ein paar weitere Motivations-Aufpäppler wie Punktewertungen und Bestenlisten hätten nicht geschadet. Wenn Sie die nötige Hardware besitzen und von einfachen Rennspielen nicht genug gefordert werden, bietet Ihnen Car & Driver die zur Zeit kompetenteste Herausforderung in Sachen Fahrsimulationen.



CAR & DRIVER

❑ PC/XT
❑ EGA
■ AdLib
■ Tastatur
■ 286er
■ VGA
❑ Soundblaster
■ Maus
■ 386er
■ Super VGA
■ Roland
■ Joystick

Spiele-Typ	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	130 Mark
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Abfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch (viele Magazintexte)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 640 KByte (EMS wird genutzt)
Festplattenplatz: ca. 7,8 MByte

Besonderheiten: Etwa 4 MByte Festplattenplatz können durch Löschen der Magazin-Files eingespart werden.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Joystick und schneller VGA-Karte.

83

Wann wird's mal endlich wieder Sommer? Diese luftige Leichtathletik-Achtkampf verhilft Ihnen zu Frühlingsgefühlen in der finstersten Wintersnacht.



Wenn er fällt, dann schreit er; dieser Sprungversuch scheint aber gerade noch zu gelingen

SUMMER CHALLENGE

So manche Leser mit C 64-Vergangenheit werden sich an die guten alten Zeiten Mitte der 80er Jahre erinnern, als Epyx solche Sportklassiker wie »Summer Games« und »Winter Games« veröffentlichte. Beim kanadischen Programmierteam Mindspan sitzen anscheinend auch eine Menge Veteranen mit Heimcomputer-Vergangenheit. Vor einem Jahr legte das Team mit »Winter Challenge« einen Disziplinen-Mix vor, der Aufmachung und Steuerung in Epyx-Tradition mit moderner PC-Technik kreuzte. Das fröhliche Pulverschnee-Festival verkaufte sich gut genug, um Herausgeber Accolade nach einer Fortsetzung lechzen zu lassen. Jetzt ist es endlich soweit: Im bewährten Stil bietet »Summer Challenge« acht neue, garantiert frostfreie Disziplinen.

Anfangs reibt sich der verblüffte PC-Anwender ob heftiger Deja Vu-Gefühle verwundert die Augen. Präsentation und Optionen sind mit Winter Challenge quasi identisch. Sie können jede der acht Disziplinen üben oder ein Turnier austragen, bei dem bis zu zehn Personen teilnehmen können. Nach jeder absolvierten Sportart wird ein aktueller Medaillenspiegel errechnet und am Schluß der Gesamtsieger gekürt. Da man selbst unter gewaltsamer Einbeziehung von Lebensgefährtin, Schwiegervater oder Briefträger nicht immer zehn Personen zu einem Spiel vor dem PC versammeln kann, werden die freien Plätze von Computergegnern eingenommen. Auch wenn Sie alleine spielen gibt es dadurch Konkurrenz beim Kampf um die Medaillen. Das Können der Computerathleten läßt sich durch die Wahl eines von drei Schwierigkeitsgraden eintippen. Nachdem die Namen und Nationalitäten für alle menschlichen Spieler festgelegt wurden, kann der Wettkampf beginnen. Die genaue Reihenfolge, in der Sie die einzelnen Disziplinen letztendlich absolvieren, bleibt Ihnen überlassen.

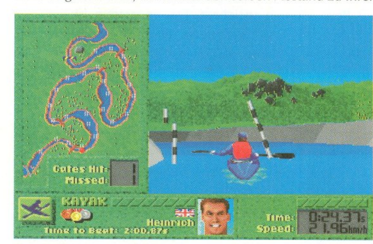
Bogenschießen: Vier mal drei Pfeile werden auf eine Zielscheibe geschossen, die immer den selben Abstand zu Ihrer



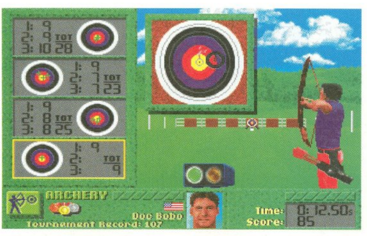
IM WETTBEWERB

Im direkten Vergleich zu anderen Sportspielen, die eine Mischung aus verschiedenen Disziplinen bieten, schneidet Summer Challenge sehr gut ab. Nur die Konkurrenz aus dem eigenen Hause erntet noch zwei Pünktchen mehr in der Gesamtwertung. Die Olympia-Derivate der Mitbewerber erregen allenfalls Mitleid. Noch unterhalb des tranigen Carl Lewis Challenge plaziert sich Espagna '92, das nach Meinung der Sportexperten unserer Redaktion bei der Steuerung einen »qualitativen Tiefststand von historischem Ausmaße« erreichte.

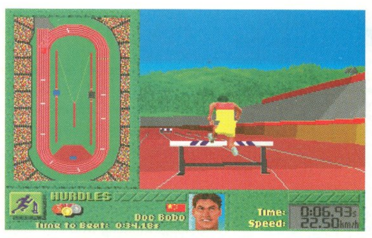
Spiel	Wertung
Links 386 Pro	90
Winter Challenge	78
SUMMER CHALLENGE	**76**
Int. Sports Challenge	45
Carl Lewis Challenge	30
The Games Espagna '92	19



Das Strafzeitkonto wächst: Schwungvoll haben wir das rechte Tor umgeholzt



Ein gutes Händchen ist beim Bogenschießen wegen des Visier-Gewackels gefragt



Ein falsch eingeschätztes Hindernis kann beim 400-Meter-Hürdenlauf das Aus bedeuten

Spielfigur hat. Drücken Sie den Feuerknopf und halten Sie ihn fest. Durch behutsames Anstubsen eines zitternden Cursors visiert man das Schwarze an; befindet er sich in einer vielversprechenden Position, lösen Sie den Schuß durch Loslassen des Feuerknopfs aus. Sind alle zwölf Pfeile verschossen, wird die Gesamtpunktzahl addiert, um den Sieger zu ermitteln. **Kajak:** Beim Paddeln ist jeder der Erste, der ohne Tore auszulassen zügig durchs Wildwasser rauscht. Sie können gezielt nach links und rechts paddeln, um die Fahrtrichtung zu ändern. Schnelligkeit ist zweitrangig; steuern Sie lieber präzise durch alle Tore. Im Ziel werden empfindliche Strafzeiten für angerempelte und nicht durchfahrene Gatter auf die Zeit draufgebrummt.



BORIS SCHNEIDER

Summer Challenge ist ein gutes Sportspiel, aber eigentlich ziemlich überflüssig – wenn man Winter Challenge bereits in seiner Sammlung hat. Bei einigen Disziplinen hat man fast schon das Gefühl, als wären lediglich die Grafiken ausgetauscht worden. Der Sound ist gnadenlos recyclet: Das Geraune des Publikums ist identisch mit den Effekten von Winter Challenge. Bei der Eröffnungsfeier wird gar die selbe Grafik verwendet; anstatt schneebedeckter Gipfel zieren saftig-grüne Wälder den Horizont – äußerst einfallsreich. Wer den Vorgänger schon besitzt, sollte sich wirklich zweimal überlegen, ober einen weiteren Hunderter für das verblüffend ähnliche Summer Challenge ausgeben will. Von diesen übertriebenen Ähnlichkeiten abgesehen kann die Sommer-Olympiade durchaus überzeugen. Das für Sportspiele ungewöhnliche 3D-Grafiksystem sorgt für Rasanz und Realitätsnähe; vor allem beim Stabhochsprung haben die Programmierer für einen tollen perspektivischen Effekt gesorgt.

Am besten gefällt mir aber immer noch die Ski-Abfahrt aus Winter Challenge; da wird man so richtig schön auf der Vektorpiste durchgeschüttelt.

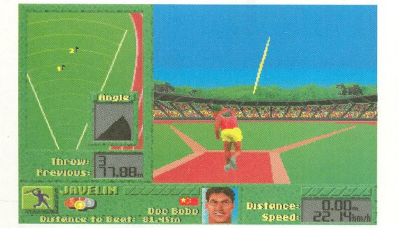
Springreiten: Bevor es zur Leichtathletik geht, werden die Pferde scheu gemacht. Mit den Cursortasten gibt Ihr digitaler Reitersmann der treuen Mähre die Sporen; per Feuerknopf wird gesprungen. Gelingt der Absprung im richtigen Moment, setzt das edle Tier elegant über das Hindernis hinweg. Bei schlechterem Timing wird schon mal ein Teil des Gatters abgeräumt (womit eine Strafzeit fällig wird). Wenn Sie den Zeitpunkt des Absprungs völlig falsch einschätzen, macht das kluge Pferd nicht mehr mit: Es verweigert den Sprung und wirft den inkompetenten Reitersmann kurzerhand ab. Auch beim **400-Meter-Hürdenlauf** ist ein ähnlich gutes Timing nötig, um die Hindernisse glatt zu passieren. Für die Geschwindigkeit sorgen Sie hier durch schnelles Feuerknopfdrücken. Eine enge spielerische Verwandtschaft besteht zwischen **Hochsprung** und **Stabhochsprung:** Nach Bestimmung der Höhe sprinten Sie los, um per Knopf Num-



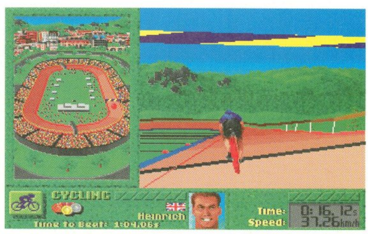
Nachdem alle Spieler Ihre Namen eingetippt haben...

...wird das Teilnehmerfeld durch Computergegner komplett gemacht

Gold und Silber lieb' ich sehr: Bei jeder Disziplin wird genau abgerechnet



»Uuuaaaaargh!« – Den kehligen Schrei müssen Sie selber ausstoßen, aber ansonsten stimmt beim Speerwurf die Atmosphäre



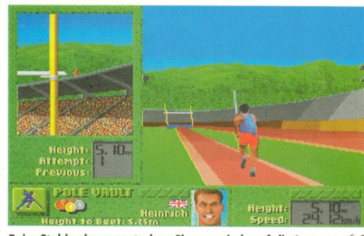
Etwas sehr dumpfes Tempomachen der ermüdenden Art steht beim Radfahren an



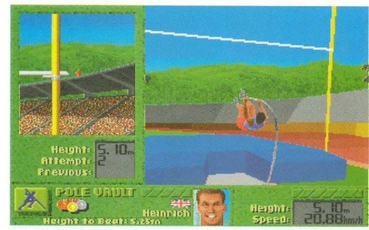
HEINRICH LENHARDT

Sportspiele von dieser Güte sind leider rar: Winter Challenge ist keine super-komplizierte Simulation, sondern bietet eine gute Mischung aus Action und Anspruch. Bei den meisten Disziplinen hat man die Steuerung schnell raus und kann sich gleich mit den Computergegnern messen. Beim Stabhochsprung oder dem tückischen Kajakfahren kommen Sie hingegen nur mit einiger Übung in die Medaillenränge. Eine ähnlich glückliche Mischung bietet die Steuerung: Vom sensiblen Fadenkreuz-Justieren des Bogenschießens bis hin zum brachialen Feuerknopf-Gehämmer beim Radfahren ist für jeden Geschmack etwas dabei.
Durch die Computergegner ist die Motivation auch bei Solo-Olympiaden nicht übel. Mammut-Turniere mit einem größeren Freundeskreis können etwas ausarten, da alle Teilnehmer nacheinander antreten. Hier haben die Programmierer geschlafen, denn bei einigen Disziplinen wäre ein Simultan-Modus für spannende Duelle ohne weiteres machbar gewesen. Als Zwischendurch-Vergnügen verdient sich Summer Challenge dennoch achtbare Noten; die Ähnlichkeit zum Vorgänger Winter Challenge ist allerdings ein bißchen sehr stark. An eine Art Kombinations-Modus, bei dem man die Disziplinen beider Programme zu einem Superturnier kombinieren könnte, hat niemand gedacht.

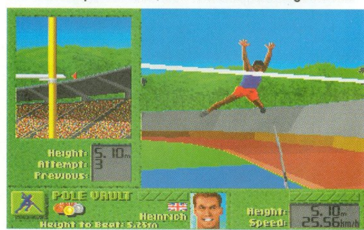
mer zwei den Sprung auszulösen. Vergessen Sie beim Stabhochsprung nicht, den Stab durch Loslassen des zweiten Feuerknopfs rechtzeitig loszulassen.
Das **Radfahren** entpuppt sich als schweißtreibende Angelegenheit. Die Feuerknopfdruck-Orgie zur Tempogewinnung wird zum Dauerzustand: Wer mit der Tastatur spielt, fürchtet bei diesem Marathongeklopfe um das Leben seiner ENTER-Taste. In Kurven sollen Sie auch ein wenig nach links und rechts gegensteuern, aber ausschlaggebend ist die gute Kondition beim Stakkato-Geklopfe. Achter im Bunde ist schließlich das **Speerwerfen:** Nach dem Tempogewinn beim Anlauf in bewährter Schnelldruck-Manier bestimmen Sie durch den zweiten Feuerknopf den Abwurfwinkel (einen Moment gedrückt halten und loslassen, um den Speer zu schleudern). Sie haben drei Versuche, von denen der beste für die Wertung herangezogen wird.
Die Grafik bekommen Sie bei allen Disziplinen aus einer Perspektive zu sehen, als würde eine TV-Kamera hinter Ihrem Athleten herschweben. Die 3D-Polygon-Darstellung läßt sich auch auf 286-Systemen halbwegs flüssig genießen; zur Not schaltet man eins, zwei Detailstufen bei der Hintergrundbebilderung runter. Besonders spektakuläre Leistungen lassen sich als Replay speichern und später wieder aufrufen (praktisch, um Freunde zu beeindrucken). Bei Turnieren wird der Zwischenstand automatisch gespeichert. **(hl)**



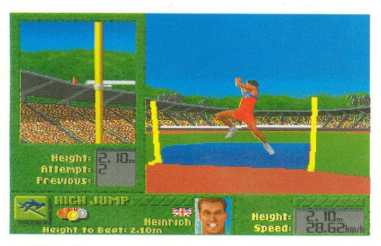
Beim Stabhochsprung traben Sie energisch auf die Latte zu und müssen im richtigen Augenblick den Stab ansetzen



Wie ein junger Gott schwingen Sie sich empor. Jetzt bloß nicht den Stab zu spät loslassen, sonst wird die Latte abgeräumt...



Doch der Leichtathlet hat die Höhe souverän gemeistert und kann sich Hoffnungen auf eine Medaille machen



Zu früh geflopt: Dieser Hochsprung-Versuch sieht nicht gerade rekordverdächtig aus



SUMMER CHALLENGE

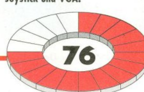
- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ■ Roland
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Accolade
Ca.-Preis	100 Mark
Kopierschutz	Erträgliche Drehscheiben-Abfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch (wenig)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Ausreichend

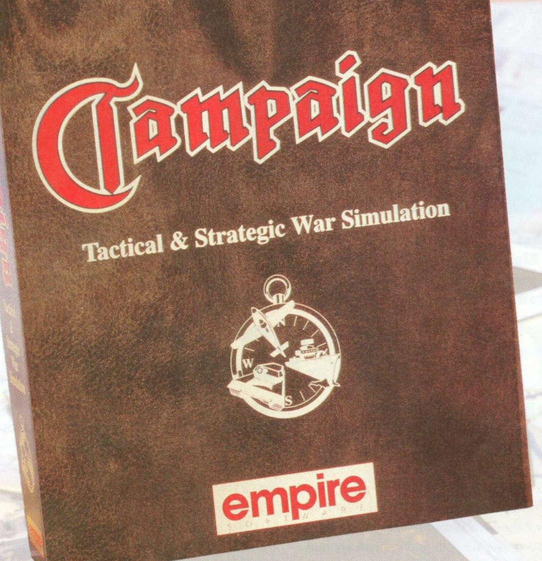
RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,8 MByte

Besonderheiten:
Bis zu zehn Spieler können ein Turnier veranstalten – damit möbeln Sie jede Party auf.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 MByte RAM, Joystick und VGA.



EIN MILITÄRISCHES MEISTERSTÜCK



Die umfassendste Militärsimulation der Kriegsführung in 2. Weltkrieg



Auf welcher Ebene Sie selbst die Kontrolle haben wollen, bleibt Ihnen überlassen. Wenn Sie wollen, können Sie den Computer die 'praktische' Seite des tatsächlichen Kampfs handhaben lassen.

■ *Übernehmen Sie das volle Kommando über bis zu 3000 Fahrzeuge auf 20 geschichtlich genau vordefinierten Landkarten in der Größe von 625 bis hin zu 10 Millionen Quadratkilometern.*

■ *Der erstaunliche Landkarteneditor erlaubt es Ihnen, die existierenden Karten zu verändern und eigene, neue Karten zu kreieren. Diese Option steht jederzeit zur Verfügung und erlaubt es Ihnen, zu pausieren und den Editor aufzurufen, um die Streitkräfte zu verändern.*

■ *Kontrollieren Sie entweder die Allierten Streitkräft oder die der Achsenmächte von Niveau eines Feldmarschalls bis hinunter zum einfachen Panzerfahrer.*

- *Als Feldmarschall koordinieren Sie die Strategie für alle Gruppen von Panzern, Konvois, Flugzeuge, Schiffe und Produktionszentren.*
- *Als General kontrollieren Sie die Kämpfe in einer einzelnen Schlacht mit bis zu 16 aktiven Panzern plus Artillerie und Luftunterstützung.*
- *Als Panzerfahrer/Schütze erleben Sie die Schlacht in Verblüffender 3D.*

DAS RAFFINIERTESTE COMPUTER-KRIEGSSPIELSYSTEM, DASS JE FÜR HEIMCOMPUTER ENTWICKELT WURDE-UNTER VERWENDUNG VON AKKURATER HINTERGRUNDINFORMATION ÜBER KAMPAGNEN UND EINZELNE SCHLACHTEN AUS DEM 2. WELTKRIEG.

■ *Über 150 Fahrzeuge, alle in superschnellem 3D dargestellt: russische, amerikanische, deutsche und britische Panzer, Artillerie, Unterstützungs-Fahrzeuge, Flugzeuge und Schiffe. Campaign gibt Ihnen volle Kontrolle über alle Aspekte der Kämpfe, einschließlich Luftangriffe und Seeschlachten.*

■ *Ihr Spielgebiet deckt schwindelerregende 10 Millionen Quadratkilometer detaillierten Terrains mit Städten, Dörfern, Flüssen und Waldgebieten.*

■ *Atemberaubende Grafik, akkurat bis in die kleinste Einzelheit, gibt eine einzigartige Atmosphäre von Realismus.*

■ *Erhältlich für PC, Amiga & ST.*





Empire Software, 4/6 The Stannetts, Laindon North Trade Centre, Basildon, Essex. SS15 6DJ Telephone: 0268 541212

Programmed by Jonathan Griffiths



Sieht besser aus, als es sich spielt



Ändern Sie die Mannschaftsaufstellung



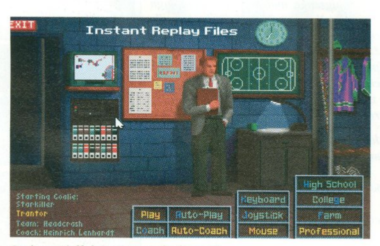
Ein Schnappschuß aus dem Vorspann-Intro

Für jeden etwas: Bei der jüngsten Version eines Eishockey-Klassikers darf man zwischen zwei grundverschiedenen Grafik-Ansichten wählen.

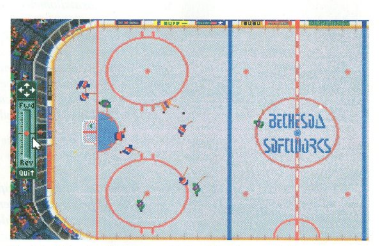
WAYNE GRETZKY HOCKEY 3

Das überholte Image vom Kraftmeier-Sport mit dem Flair ausgeschlagener Zähne und grunzender Rauhbeine hat Eishockey nicht verdient. Die schnelle Mannschaftssportart begeistert immer mehr Fans durch Dauertempo und viele Tore; der Unterhaltungswert für die Zuschauer ist enorm (was man nicht gerade von jedem Fußball-Bundesliga-Gegurke behaupten kann). Auf dem nordamerikanischen Kontinent lockt die NHL-Liga die besten Profis der Welt an. Amerikanische und kanadische Teams spielen alljährlich um den Stanley Cup. Eines der ganz großen Eishockey-Denkmäler der NHL ist Wayne Gretzky, der für Los Angeles den Puck übers Eis schlenzt. Der Spielmacher mit der legendären Rückennummer 99 wurde bereits für zwei Sportsimulationen von der Softwarefirma Bethesda angeheuert. Doch erst das dritte Gretzky-Spiel bietet einen echten Durchbruch bei der Grafik: Zur gewohnten, schmucklosen Vogelperspektive kommt eine Nahansicht mit größeren Spielfiguren.

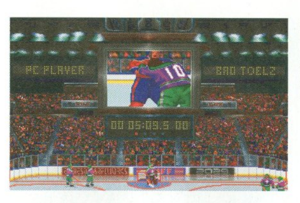
Sie bekommen quasi zwei Eishockeyspiele in einem geboten. Im bewährten Krümelgrafik-Modus sehen Sie von oben, wie die kleinen Spielfiguren übers Eis huschen. Der Vorteil der unspektakulären Darstellung ist die Übersicht; Sie betrachten immer einen großen Ausschnitt des gesamten Spielfelds. In diesem Modus ist die Steuerung mit der Maus am besten. Sie bewegen einen Cursor über den Bildschirm, hinter dem der von Ihnen kontrollierte Spieler herkurvt. In Scheibenbesitz können Sie mit dem linken Mausknopf schießen und mit dem rechten Knopf passen. Die Scheibe wird erst



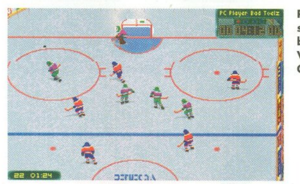
Options-Vielfalt im Mannschaftsmenü



Gretzky Classic mit der bewährten Vogelperspektive



Diese liebevolle Animation erscheint bei Raufereien



PC PLAYER stürmt bei »3/4-View«-Grafik

dann gespielt, wenn Sie den Knopf loslassen und flitzt in Richtung des Cursors. Diese exotisch anmutende Steuerung erfordert viel Übung und gutes Teamwork mit den computergesteuerten Mannschaftskameraden. Sie können auch einen Paß von einem Mitspieler per Mausklick anfordern. Neu und appetitlich präsentiert sich eine Alternativ-Darstellung, die allerdings nur zur Verfügung steht, wenn Ihr PC mit mindestens 512 KByte Expanded Memory (EMS) ausgestattet ist. Bei dieser »3/4-View« spielen Sie nicht von links nach rechts, sondern von oben nach unten. Man ist viel näher am Geschehen dran und bekommt größere Spielfiguren zu sehen. Durch die eingeschränkte Übersichtlichkeit empfiehlt sich hier ein Wechsel von der indirekten Maus- zur direkten Joystick-Steuerung. Das bedeutet im Klartext, daß Sie keinen Zielcursor übers Eis bewegen, sondern daß sich die Steuermanöver direkt auf den Spieler auswirken.

Auch Eishockey-Experten werden in Sachen Realitätsnähe nicht viel zum Meckern finden. Wayne Gretzky 3 ist eine akkurate Simulation mit allen Regelfinessen, Foul-Varianten, Strafbank-Aufenthalten und einer ganzen Latte Statistiken. Für Ihr eigenes Team und den Gegner (wahlweise ein zweiter Spieler oder der Computer) läßt sich einer von vier Stärkegraden wählen. Sie dürfen den kompletten Mannschaftskader begutachten, wo die Stärken und Schwächen der einzelnen Spieler aufgelistet sind. Mannschaften können editiert, Angriffsreihen komponiert und Spielzüge überarbeitet werden. Wenn Sie auf den Trainerteil verzichten wollen, dann wählen Sie die Option Auto-Coach: Der Computer kümmert sich hier während des Matches um das Auswechseln der Spieler. Es geht auch anders rum: Sie hegen und pflegen ausschließlich Team und Taktik, während sich der Computer um die Action-Umsetzung dieser Trainerentscheidungen kümmert.

Der Optionsfülle sieht man die Liebe zum Detail an. Spielzeit und Tempo lassen sich ändern, Wiederholungen einzelner Angriffe per »Instant Replay« begutachten und speichern. Es gibt unterschiedlich pingelige Schiedsrichter, gelegentliche Raufereien und eine Reihe von NHL-Mannschaften, die Sie laden können. Lediglich die Freuden von Ligaspielbetrieb und Turniermodus bleiben Ihnen versagt: Der Hersteller kann anscheinend jede Mark gebrauchen und verweist auf sein Zusatzprogramm »League Simulator 2«. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Bei Sportprogrammen unterscheide ich immer zwischen zwei Typen: den locker-leichten Sportspielen wie »Summer Challenge« und den weniger leicht zugänglichen Simulationen Marke Wayne Gretzky. Dieser Eishockey-Titel ist wirklich nur etwas für Leute, die einen Draht zur Sportart haben und die Detailarbeit der Programmierer zu schätzen wissen. Übung und Geduld sind unerläßlich, um bei dem von den Vorgängern übernommenen Spielprinzip Erfolgserlebnisse zu feiern. Ein bißchen wirr bleibt der Ablauf immer; geruhsame Spielzüge sind bei dieser schnellen Sportart nicht drin. Die neue 3/4-View-Grafik sieht auf den ersten Blick toll aus, doch dann wird man durch das unsanfte Scrolling leicht entgeistert. Das ohne etwas hektische Spielgefühl macht sich bei dieser Ansicht besonders stark bemerkbar. Der neue digitale Stadionsound verwandelt das Arbeitszimmer schnell zur Eisarena: Soundblaster-Besitzer werden mit Sprachausgabe, Publikumsgejohle und realistischen Geräuscheffekten höchster Qualität bedacht. Gelegenheits-Sportspieler seien auch vor dem dritten Wayne Gretzky-Programm etwas gewarnt. Das Eisgewusel wirkt etwas zu hektisch und ermüdend, wenn man sich nicht richtig »einarbeiten« will. Eishockey-Fans, die sich an Features wie dem Aufstellungs-Editor ergötzen können, bekommen hier die derzeit kompetenteste Simulation dieser Sportart auf PCs geboten.

IM WETTBEWERB

Links 386 Pro	90
WAYNE GRETZKY HOCKEY 3	**65**
Face-Off	62
Wayne Gretzky Hockey 2	59
Wayne Gretzky Hockey	58

Eishockey-Fans werden für unser Sport-Referenzspiel aus dem Golf-Lager nur ein grimmiges Grinsen übrig haben. Beim schnellen Sport auf kühlem Eis haben die Wayne-Gretzky-Programme wenig Konkurrenz. Waren die Unterschiede zwischen Teil 1 und 2 noch minimal, bietet der jüngste Sproß endlich einige grundlegende Verbesserungen. Wer ein unkompliziertes, leichtes Eishockey-Spiel sucht, sollte außerdem nach »Face Off« Ausschau halten. Wenn man dieses betagte Programm von Gamestar noch in einer Sonderangebots-Wühlkiste ergattern kann, lohnt sich das Zugreifen.



WAYNE GRETZKY HOCKEY 3

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❑ Super VGA
- ■ Roland
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Bethesda Softworks
Ca.-Preis	120 Mark
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Abfrage
Anleitung	Englisch ; gut
Spieltext	Englisch (Fachausdrücke)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

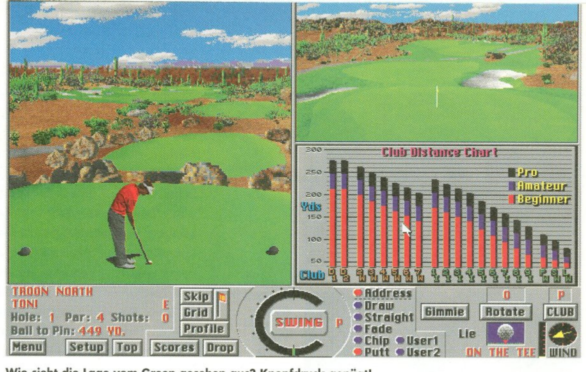
RAM-Minimum: 640 KByte (1 MByte für die Grafik-Darstellung mit größeren Spielfiguren)
Festplattenplatz: ca. 7,9 MByte

Besonderheiten: Wahl zwischen zwei Grafik-Perspektiven.

Wir empfehlen: 386er (min. 20 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

65

Der Sportspiel-Knüller des Jahres ist da. Mit der Profi-Version von Links kommt die realistischste Golf-Simulation auf Ihren 386er.

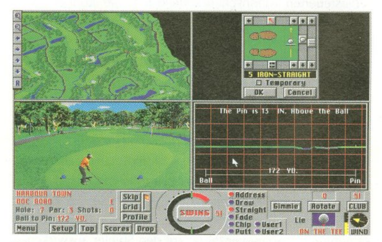


Wie sieht die Lage vom Green gesehen aus? Knopfdruck genügt!

LINKS 386 PRO

Als im Frühjahr 1991 das Golfspiel »Links« erschien gab es viele erstaunte Gesichter; das erste Mal stellte ein Programm die Dreidimensionalität eines Golfplatzes realistisch dar. Nicht nur am Grün, sondern über den ganzen Platz verteilt gibt es Unebenheiten, tiefe Sandbunker und Bäume, soweit das Auge reicht. Zudem war Links eines der ersten Programme, das nur mit einer VGA-Karte lief – was damals noch wie ein Wagnis aussah, ist heute schon fast Selbstverständlichkeit. Nicht einmal anderthalb Jahre später macht Access Software aus seinem Meisterwerk einen absoluten Klassiker: Links 386 Pro heißt der Nachfolger, der, wie der Name schon sagt, nur auf 386- (oder 486-) Rechnern läuft und einige entscheidende Verbesserungen gegenüber seinem Vorgänger mitbringt.

Das auffälligste Merkmal ist natürlich die Super-VGA-Grafik. Links arbeitete mit nur 320 mal 200 Bildpunkten, Links 386 Pro mit 640 mal 400 – das ist eine Vervierfachung der Bildschirminformation. Damit das Programm aber nicht viermal langsamer wird, mußten die Entwickler auf den schnelleren Befehlssatz des 386-Prozessors ausweichen (mehr dazu in unserem Artikel »Prozessor-Parade« in dieser Ausgabe). Die höhere Auflösung haben die Programmierer genutzt, um den Golfplatz nicht flächig aussehen zu lassen, sondern um ihm Struktur zu geben: Gras ist nicht mehr einfach grün, sondern sieht auch (Halm für Halm) stoppelkurz geschnitten aus. Da auf dem Super-VGA-Bildschirm aber mehr als nur ein 3D-Golfplatz darstellbar ist, haben die Programmierer eine Fenstertechnik spendiert. Es ist zwar kein zweites Windows, aber der Bildschirm kann in bis zu vier Viertel aufgeteilt werden, die jeweils etwas anderes anzeigen können: Die Perspektive vom Spieler oder vom Grün



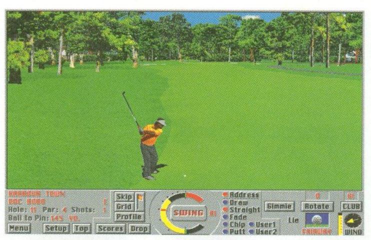
Information en masse: Querschnitt durch den Platz, Fußstellung, Vogelperspektive und 3D-Sicht auf einem Bild



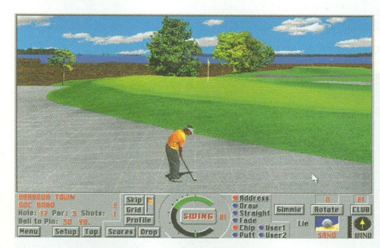
HEINRICH LENHARDT

Jetzt wissen Sie endlich, warum Sie sich ein rechengewaltiges und nicht gerade billiges Super VGA-System gekauft haben: um eine Golf-Simulation zu spielen. Die Hardware-Anforderungen von Links 386 Pro sind fast schon dekadent zu nennen, aber die Qualität der Software ist entsprechend hoch. Fotorealistisches Golf-Feeling mit guten Digi-Sounds und allen nur denkbaren spielerischen Finessen macht das Programm zum Leckerbissen für verwöhnte Sportspieler. Absolut genial ist die Idee mit den »Recorded Players«: Ohne sonderlichen Aufwand wie z.B. Modem-Verbindungen kann man auch dann an spannenden Turnieren teilnehmen, wenn man alleine vorm PC sitzt. Lediglich ein Geldscheffel-Modus wie in »PGA Tour Golf« geht mir ab, dessen langfristige Motivation nicht unbeachtlich ist.

Das übersichtliche und steuerungstechnisch geniale Putten ermöglicht die besten Nervenkitzel auf dem Grün. Access jüngster Streich bietet Spitzenqualität bei Technik sowie Spieldesign und eignet sich ganz vorzüglich, um lässig mit der eigenen Hardware anzugeben (»Guck mal, wie schnell der Bildaufbau bei meinem neuen 486er ist« etc).



Abschlag am ersten Loch von Harbour Town – die realistischste Golfsimulation Ihres Lebens beginnt



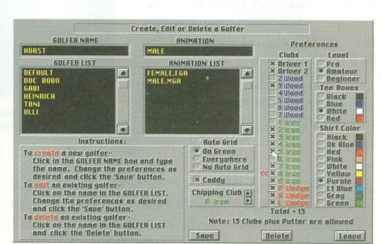
Wahlweise zeigt ein Gitter genau alle Höhenunterschiede an – auch wenn man im tiefen Bunker steckt



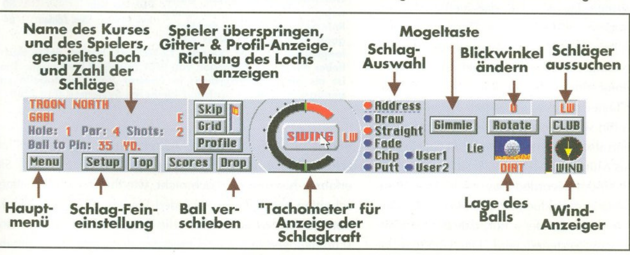
Panorama-Golf: Wer sein 3D-Fenster quer anordnet, kann einen Ausblick genießen, den nicht mal Ansichtskarten bieten

aus, eine Karte des Golfplatzes, die aktuelle Punktzahl aller Spieler, ein Querschnittsprofil durch den Platz, eine Tabelle mit den Reichweiten aller Schläger oder ein Einstellschirm für Spezial-Schläge.

Gleich geblieben ist die Steuerung: Zweimaliges Drücken auf den linken Mausknopf entscheidet über Birdie oder Bogey. Beim ersten Druck startet ein grüner »Tachometer« auf der Schlaganzeige am unteren Bildschirmrand, der solange nach oben läuft, bis Sie den linken Knopf wieder loslassen. Damit stellen Sie die Stärke des kommenden Schlages ein. Dann rast der Balken wieder nach unten und ein zweiter Druck, möglichst nahe an der »6 Uhr«-Position des Tachos, beeinflußt die Flugbahn. Klicken Sie zu früh, zieht der Ball nach links, schlagen Sie zu spät, nach rechts. Golfprofis schlagen bei einer solchen Vereinfachung der Schlagtechnik die Hände über dem Kopf zusammen, doch auch da hat Links etwas auf der Pfanne: In einem geradezu kryptischen Menü stellen Sie Fußstellung, Schläger-Auftreffwinkel und Körperhaltung ein. Das Handbuch schweigt sich über die Wirkung all dieser Parameter aus, nach dem Motto »Um das zu verstehen, muß man Experte sein, und dann weiß man's eh'«. Aber man kann auch ohne dieses Menü leben; fünf verschiedene Schlagarten sind schon mit guten Parametern vorprogrammiert. Der Straight ist ein normaler Schlag geradeaus, der Fade zieht leicht nach links, der Slice leicht nach rechts. Der Chip ist ein kurzer, aber sehr zielgenauer Schlag, beim Putten wird der Ball hingegen so sanft über das Grün gerollt, daß er den Boden nicht verläßt.



Bevor es an den Abschlag geht, werden die Spieler ausgesucht und die Platz-Details eingestellt



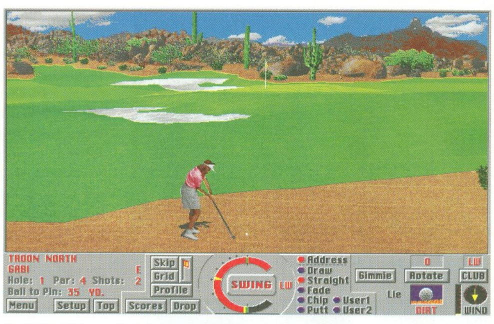
Die einzelnen Funktionen der Menüleiste auf einen Blick



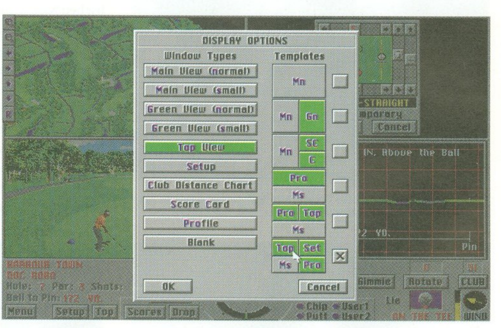
BORIS SCHNEIDER

Außer auf dem berüchtigten Minigolf-Platz von Bad Tölz habe ich noch nie echte Golferlebnisse gehabt, aber Simulationen dieser Sportart haben mich schon seit dem guten alten »Leaderboard« fasziniert, das jahrelang das Non-Plus-Ultra war – wen wundert's, das stammte ja auch aus der Softwareschmiede von Access. Da können sich andere Hersteller noch so anstrengen; wenn es um physikalisch korrekte Golfsimulation geht, macht niemand Access etwas vor. Und daß dann die Programmierer auch noch das goldene Händchen haben, ein äußerst spielbares Programm auf's Parkett zu legen, das auch Einsteiger in Minuten kapieren, macht Links 386 Pro zum definitiven Spitzenreiter in Sachen Computer-Golf. Da können auch der Turnier-Modus von PGA oder der Editor von Jack Nicklaus mich nicht umstimmen.

Bei Freunden, die sich einen 486er zugelegt haben und etwas enttäuscht waren (»Wing Commander wird da auch nicht viel schneller...«) zeigte Links 386 Pro den Leistungsunterschied der beiden Prozessoren. Wenn Sie auch nur einen Funken Interesse an Golf sowie die notwendige Hardware haben, sollten Sie Links 386 Pro unbedingt kaufen.



Natürlich dürfen auch Golferinnen das Siebener Eisen schwingen



Mit dem eingebauten Fenster-Generator können Sie die Windows so anordnen, wie es Ihrer Spielweise entspricht

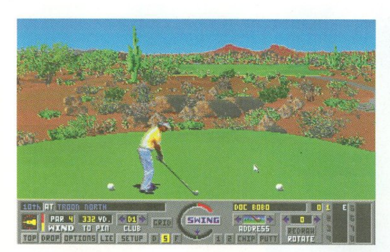
Zum Üben ist das Spielen alleine ja recht nett, aber wenn es um ein richtiges Turnier geht, will der Mensch ungern auf Gesellschaft verzichten. Links 386 Pro bietet Ihnen zum einen die Chance, bis zu sieben Freunde um den Computer zu versammeln und so zu acht am Ende das berühmte Neunzehnte zu stürmen. Für den Fall, daß niemand in der Nähe ist, bieten andere Golfprogramme Computergegner an, doch Links 386 Pro hat etwas ganz besonderes: »Recorded Players«. Ein »aufgenommener« Spieler ist quasi die digitale Aufzeichnung eines Spielverlaufs. Der Computer speichert in einer Datei die physikalischen Details jeden Schlages und kann ihn so in einer weiteren Partie jederzeit reproduzieren. Wenn also Spieler B in Düsseldorf eine Runde gegen Spieler H aus München wagen will, läßt er sich von H eine Diskette mit einem Recorded Player schicken. Links 386 Pro baut ihn dann in die aktuelle Partie ein und behandelt ihn wie jeden anderen Spieler – nur, daß er durch die Datei anstelle der Maus gesteuert wird. Das Datenformat macht es fast unmöglich, mittels eines Disk-Editors zu schummeln und die Spannung bleibt auch erhalten. Sie erfahren bis zum 18. Loch nicht, wie Ihr Fernpartner abgeschnitten hat. Um die Recorded Players einwandfrei funktionieren zu lassen, mußten die Programmierer einige Einschränkungen in Kauf nehmen. So bleiben bei der Aufnah-



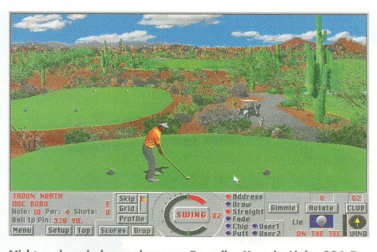
IM WETTBEWERB

Spiel	Wertung
LINKS 386 PRO	90
Links	85
PGA Tour Golf/Windows	81
PGA Tour Golf	80
Jack Nicklaus Sign. Edition	64

Die Konkurrenz kann nur neidisch zusehen, wie sich Links 386 Pro mühelos an die Spitze der Golfsimulationen setzt. Ganz nebenbei ist es auch unser neues Referenzprogramm in der Kategorie »Sportspiele«. Wer einen langsamen Rechner (XT oder 12-MHz-AT) besitzt, sollte doch lieber mit der DOS-Version von PGA Tour Golf liebäugeln. Die ist als einziges Programm in unserer Vergleichstabelle so genügsam, daß sie auch auf kleineren Systemen flott läuft.



Der alte Standard: Links, hier der Kurs Troon North. Für VGA (320 x 200 Punkte in 256 Farben) ganz beachtlich



Nicht mehr wiederzuerkennen: Derselbe Kurs in Links 386 Pro mit Super-VGA (640 x 400 Punkte in 256 Farben)

me und Wiedergabe Wind und Wetter außen vor; auch andere Parameter wie die Schnelligkeit des Grüns werden deaktiviert. Die Datei eines Recorded Players braucht selten mehr als 4 KByte. Und damit Sie auch loslegen können, wenn noch kein aufgenommener Freund in Griffweite liegt, haben die Entwickler sich selbst auf den Programm-Disketten verewigt, so daß Sie gegen die Access-Profis antreten können.

Neben den Recorded Players, die nur über eine komplette Partie funktionieren, werden aber auch andere Daten gespeichert. Nach einem besonders gelungen (oder mißlungenen) Schlag können Sie diesen auf Diskette sichern; Ihre aktuelle Statistik und die des Kurses sind nach einer durchgespielten Partie abrufbar und werden immer auf dem Laufenden gehalten. Photorealistische Grafik hat den Programmierern nicht gereicht; auch an digitalen Sound wurde gedacht. Über den PC-Piepser oder besser eine Soundblaster-kompatible Karte kommen Kommentare, Umweltgeräusche und Jubel der Zuschauer ins Spiel. Links 386 Pro ist nicht gerade zimperlich in seinen Hardware-Anforderungen. Ein 386-kompatibler Rechner muß es schon sein, 286er und drunter bringen bei Links Pro überhaupt nichts auf den Schirm. 2 MByte RAM müssen ebenfalls vorhanden sein, am besten als Expanded Memory mittels EMM386, QEMM oder 386MAX definiert. Mit 2 MByte werden Sie aber nicht glücklich, denn da muß das Programm derart oft auf die Festplatte zurückgreifen, daß Sie mit langen Wartezeiten rechnen müssen. Mit 4 MByte geht es schon flotter; außerdem gibt es die ersten Sounds zu hören. Ab 6 MByte schließlich wird nur noch beim ersten Loch heftig von der Festplatte gelesen; danach muß höchstens mal ein Baum nachgeladen werden. Eine VGA-Karte mit mindestens 512 KByte Speicher ist ein Muß; außerdem benötigen Sie einen VESA-Treiber. Darum wissend, daß VESA noch ein weitgehend unbekannter Standard ist (aber nicht nach Lektüre unseres Super-VGA-Artikels) hat Access VESA-Treiber für etwa 90 Prozent aller Grafikkarten beigelegt.

Auch im Festplattenbedarf ist Links nicht sparsam. Gute 3 MByte sind für das eigentliche Spiel aufzubringen, der erste Pro-Kurs setzt nochmal 2,2 MByte dazu. Alte Links-Fans, die schon Kurse für den Vorgänger besitzen, bekommen auch ein kostenloses Konvertier-Programm geboten, das jeden normalen Links- in einen Pro-Kurs verwandelt – mit einigen kleinen Abstrichen in der grafischen Qualität gegenüber einem »echten« Pro-Kurs. Ab sofort sollen alle Links-Kurse im hochauflösenden Format von Links 386 Pro erscheinen; diese belegen 2 MByte und mehr auf der Festplatte. Ob noch weitere Kurse im alten Grafikformat erscheinen, hängt laut Access Software von der Nachfrage ab; da das alte Links aber auf einem 286er schon sehr langsam war und alle 386-Pro-Linkser, die Kurse kaufen, nicht auf die neue Pro-Version verzichten werden, ist eine gesteigerte Nachfrage kaum zu erwarten. **(bs)**

LINKS-KURSDISKETTEN

Bisher sind für das »alte« Links sechs Kursdisketten erschienen. Da diese sich konvertieren lassen, sind sie alle auch für Links 386 Pro-Spieler interessant. Wir empfehlen Ihnen den Kurs Troon North, ein grafisch spektakulärer Platz mitten in einer Wüste, mit viel Auf und Ab. Auch »Torrey Pines« bietet aufsehenerregende Grafik und ein schwieriges Gelände.
Andere Kurse bieten eher spielerische Feinheiten, die sich aber erst dem Profi erschließen. Da Sie sicher erstmal die Grafik auskosten wollen, sind diese beiden Kurse für Sie die erste Wahl.



LINKS 386 PRO

❑ PC/XT
❑ EGA
❑ AdLib
■ Tastatur
❑ 286er
❑ VGA
■ Soundblaster
■ Maus
■ 386er
■ Super VGA
❑ Roland
❑ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Access Software
Ca.-Preis	140 Mark
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch (wenig)
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

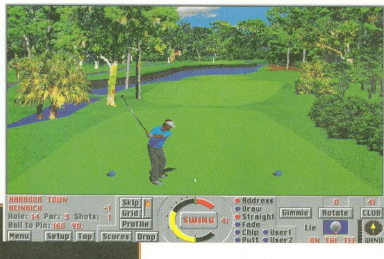
RAM-Minimum: 640 KByte und 1 MByte EMS/XMS
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: VESA-Treiber für nahezu alle gängigen Grafikkarten liegen bei.

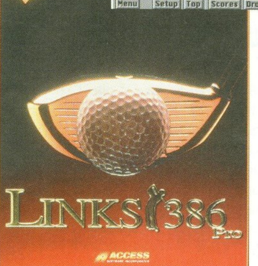
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 640 KByte RAM und 4 MByte XMS/EMS, Maus, Super-VGA.

90

Links 386 Pro ist unser Referenzspiel in der Kategorie »Sport« – warum das Programm zu solchen Ehren gekommen ist, können Sie im Test in dieser Ausgabe nachlesen. Diese Golf-Simulation zeichnet sich nicht nur durch verschwenderische Grafikdetails unter Super-VGA aus. Mit dem »Recorded Player«-Feature hat sich Access zudem einen spielerischen Geniestreich geleistet, der zu einem großen Wettbewerb förmlich einlädt.



In Zusammenarbeit mit U.S. Gold sucht PC PLAYER den deutschen Computergolf-Champion. Um mitzumachen, müssen Sie uns einfach eine Diskette mit Ihrem besten Recorded Player-File schicken: Spielen Sie ganz normal eine Runde auf dem Standardkurs Harbour Town und vergessen Sie nicht, vor dem ersten Abschlag das Recorded Player-Icon anzuklicken. Mulligans sind außerdem nicht erlaubt! Nach dem 18. Loch geben Sie bitte Ihren Nachnamen als Filenamen an, wenn das Programm den Recorded Player-Spielstand speichert. Dieses File befindet sich nun im Links 386 Pro-Directory auf Ihrer



PC PLAYER und U.S. Gold suchen Deutschlands beste Links Pro-Spieler: Wer uns seine Höchstleistung auf Diskette schickt, kann ein Wochenende in einem Golfhotel inklusive Trainerstunden gewinnen.

LINKS-MEISTERSCHAFT

Wer ist der beste Computer-Golfer?

Festplatte; man kann es leicht an der Extension ».REC« erkennen. Kopieren Sie dieses File bitte auf die nächstgelegene Diskette und schicken Sie sie an folgende Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player
Kennwort: Links Pro
Zaunkönigweg 2 c
8000 München 82

Schreiben Sie auf das Diskettenlabel bitte Ihren Absender und die Gesamtschlagzahl, die Sie benötigt haben. Wir werden bei der Auswertung natürlich die Ergebnisse überprüfen und die besten acht aufgezeichneten Spielstände bei einem Finalturnier ablaufen lassen. Neben Ruhm und Ehre winken den besten Spieler ein paar hübsche Preise.

SPIELREGELN

Einsendeschluß ist am 15. Januar 1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Eingesandte Disketten können wir aus organisatorischen Gründen leider nicht zurückschicken. Mit der Einsendung seines »Recorded Players«-Spielstands erklärt sich jeder Teilnehmer damit einverstanden, daß PC PLAYER diese Files auf Diskette veröffentlichen darf. Die Option »Mulligan« darf nicht verwendet werden.
Sollten mehrere Spieler gleiche Ergebnisse erzielen, entscheidet das Los über die Preisverteilung. Aus versicherungstechnischen Gründen kann der 1. Preis (Golf-Wochenende) nur von Personen angetreten werden, die das 18. Lebensjahr bereits vollendet haben.

Golf-Wochenende mit Trainerstunden

Der Gewinner darf seine Koffer packen und sich mal auf einem echten Fairway austoben: Wir bringen Sie in einem schicken Golfhotel unter und sorgen dafür, daß ein nervenstarker Lehrer Ihnen ein paar Schwungtricks beibringt.

Kursdisketten satt

Die Golfer, die bei der Endauswertung auf den Plätzen 2 bis 5 landen, erhalten je eine komplette Sammlung mit Links-Kursdisketten (aktueller Stand: sechs Programme im Gesamtwert von ca. 300 Mark).

Wir werden die besten Spielstände außerdem auf einer unserer nächsten Disketten veröffentlichen, damit Sie unseren deutschen Meister auch bei sich im Wohnzimmer herausfordern können. Zur Inspiration befindet sich auf der Diskette zu dieser Ausgabe ein Recorded Player-File mit einem Spielstand unseres Redaktionsmitglieds Heinrich »Der keinen Bunker ausläßt« Lenhardt. **(hl)**

Might and Magic®

Clouds of Xeen

Erforschen Sie eine zauberhafte dreidimensionale Welt, die von einem teuflischen Herrscher unterdrückt wird. Erschaffen Sie eine Gruppe unerschrockener Abenteurer, und brechen Sie auf zu einer Reise in die vier entlegensten Winkel Ihrer Phantasie - gewillt Ihre Missionen zu erfüllen. Ein Abenteuer voll phantastisch anmutender Episoden, grauenhafter Monster und nie dagewesener Herausforderungen. Wenn Sie dazu bereit sind, ziehen Sie aus in das Land der Wolken, und stellen Sie sich dem ultimativen Widersacher: Lord Xeen höchstpersönlich.

- Episches 3-D Rollenspiel mit animierter Grafik
- Digitalisierte, deutsche Sprachausgabe
- Herausragende Klangeffekte
- Durchgängige Musikbegleitung
- Automatische Optionen für Notizen und Kartenerstellung
- Animierte Hilfesymbole
- Bildschirmfüllende Animationen, unzählige animierte Monster und Objekte
- Gleichzeitige Darstellung von 3-D Sicht und Vogelperspektive
- Leicht zu erlernende Maussteuerung
- Dutzende neuer Episoden und Rätsel
- Ausgereiftes Magie-System mit über 100 Zaubersprüchen und magischen Gegenständen
- Zahllose unterschiedliche Landschaften, Verliese, Schlösser, Dörfer, Türme und Höhlen

Dies alles verspricht einen unvergleichbaren Phantasiegenuß - die perfekte Illusion.

Komplett in Deutsch

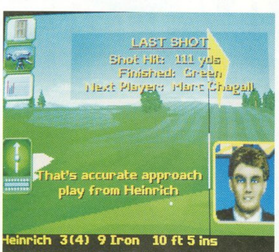
Erhältlich für IBM™- AT
VGA-256-Farb-Grafik, 2 MB RAM erforderlich, Festplatte erforderlich.
AdLib™, Roland™, Sound Blaster™, PC-Soundman™ kompatibel.

Published by SOFTGOLD, Infohotline 02131/ 66 02 38



Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2; Österreich: Darius und Karasoft; Schweiz: Thali AG

Gestandene Golf-Simulationen gibt's wie Sand im Bunker. Diese Erkenntnis hat sich auch Microprose nicht verschlossen: Nachdem die Amerikaner mit ihrem Golfdebüt den jüngsten Veröffentlichungen von Access und Electronic Arts hinterher hinken, mußten verzweifelt ein paar neuartige Features gefunden werden. Zum einen bietet der Emporkömmling namens »David Leadbetter's Golf« ein animiertes 3D-System, bei dem eine TV-Kamera quasi hinter dem Ball herfliegt. Zum anderen erhebt er den Anspruch, auch

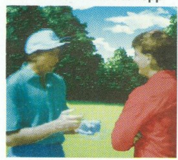


Bei gelungenen Schlägen gibt es auch ein kleines Lob

DAVID LEADBETTER'S GOLF

Das zweite Golf-Programm speziell für 386-Rechner will Links Pro das Leben schwermachen. Microprose setzt auf viel 3D-Dynamik und die klugen Kommentare einer Golflehrer-Koryphäe.

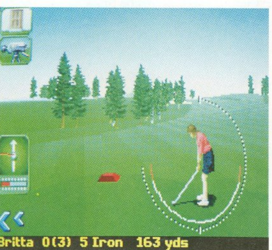

Jammer und Verzweiflung: Der Ball entfleucht ins Gestrüpp


Doch Rettung naht in der Gestalt von David Leadbetter


Dem Meister sei Dank gelingt der nächste Schlag perfekt

ein bißchen Lebenshilfe für Runden auf dem echten Golfplatz zu vermitteln. Namenspate Leadbetter gilt als Golflehrer-Legende und brachte solche Größen wie Nick Faldo und Seve Ballesteros auf Erfolgskurs.
Vor dem ersten Abschlag dürfen Sie die Innenausstattung des Clubhauses bewundern. Durch das Anklicken sinnverwandter Gegenstände verzweigen Sie in eines der zahlreichen Menüs. Sie können eine neue menschliche Spielfigur ebenso basteln wie einen Computergegner, dessen Stärken und Schwächen sich genau definieren lassen. Sechs Golfplätze mit je 18 Löchern und eine schöne Ladung Spielmodi stehen zur Wahl. Neben Stroke- und Matchplay gibt es auch diverse Varianten für Teams (bis zu vier Personen dürfen gleichzeitig antreten). Per Modem oder seriellem Kabel lassen sich auch zwei PCs verbinden, um live gegeneinander zu spielen. Ein Feature wie »Recorded Players« bei Links 386 Pro, bei dem sich Spielergebnisse auf Diskette aufzeichnen und austauschen lassen, fehlt leider. Dafür bietet David Leadbetter's Golf ein Handicap-System: Nach jeder Runde wird das Handicap, das ein Gradmesser für Ihre Spielstärke ist, neu berechnet. In einem kleinen Turniermodus spielen Sie gegen ein Dutzend Computergegner um Preisgeld. Besonders kunstvolle Schläge lassen sich speichern und





Für Golferinnen geht eine weibliche Spielfigur an den Start



HEINRICH LENHARDT

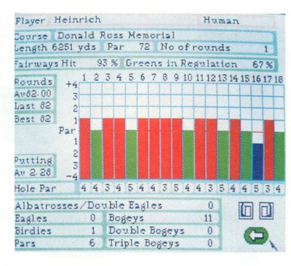
Just als man dachte, daß Links 386 Pro alle nur denkbaren Golf-Features in einem Programm vereine, bietet der Herausforderer von Microprose ein paar neue Ideen. Die flotten Kamerafahrten sorgen für einen beachtlichen Lustgewinn beim Zusehen, das realistische Handicap-System und die halbwegs sinnvollen Kommentare von Meister Leadbetter sind nette Gags. Außerdem spendierte der Hersteller gleich sechs verschiedene Kurse. In Sachen Steuerung und Realitätsnähe bewegt sich das Programm auf einem ähnlich hohen Level wie Links Pro. Zwar verlangt David Leadbetter's Golf auch nach einem 386-Rechner mit mindestens 2 MByte, bietet aber selbst auf SX-Systemen noch annehmbare Resultate. Links Pro hingegen wird mit weniger als 33 MHz und 6 MByte RAM zur digitalen Schlafpille.
Spielerisch sind beide Programme gut, aber im direkten Vergleich gebe ich Links Pro immer noch den Verzug. Das subjektive Spielgefühl ist einen Hauch besser und das Recorded Player-Feature absolut einmalig.
David Leadbetter erlaubt zwar Simultanduelle per Modem, aber wer betreibt schon einen solchen Aufwand (von den fröhlich explodierenden Telefonkosten mal ganz zu schweigen)?



IM WETTBEWERB

In der Kategorie »Golf-Simulationen unter DOS, die auch auf einem kleineren 386er-Systemen spielbar sind« hat David Leadbetter die Nase vorn. PGA Tour Golf besitzt zwar immer noch den besten Turniermodus, zeigt ansonsten aber Ermüdungserscheinungen. Wer die nötige High-End-Hardware besitzt, bekommt bei Links Pro immer noch das luxuriöseste Golfprogramm geboten. In solchen hohen Wertungsregionen wird die Kaufempfehlung aber zur Geschmackssache: Bei Links Pro locken Recorded Player-Feature und Super VGA-Bilder; David Leadbetter bietet als Trostpflaster Handicap-System und animierte 3D-Grafik.

Links 386 Pro	90
Microsoft Golf (Windows)	85
DAVID LEADBETTER'S GOLF	**84**
Links	83
PGA Tour Golf (Windows)	81
PGA Tour Golf	80
Jack Nicklaus Sign. Edition	64

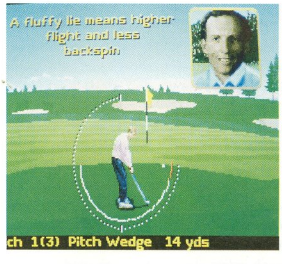


Keine weiteren Fragen: Für jeden Spieler wird pro Kurs eine eigene Statistik verwaltet

jederzeit wieder begutachten.

Hinter dem Options-Dickicht wartet die eigentliche Golf-Simulation darauf, ausprobiert zu werden. Die Steuerung läßt sich mit Links vergleichen: Durch rasches Klicken holen Sie zunächst mit dem Schläger aus (Stärkebestimmung) und beenden dann den Abschwung durch einen weiteren Klick. Hier kann man – mehr oder weniger freiwillig – den Ball anschneiden und ihm einen Drall nach links oder rechts verpassen. Die Grundsteuerung ist schnell kapiert; Fortgeschrittene können zusätzlich an allerlei Feinheiten wie der Fußstellung oder der Höhe des Tees (kein Beutel, sondern der Abschlagpunkt) herumbasteln.

Das 3D-Gelände sieht auf den ersten Blick nicht so gediegen aus wie die Links Pro-Gefilde, aber es gibt eine neuen grafischen Gag. Normalerweise sehen Sie den Ball in der Ferne verschwinden; die Grafik wechselt dann abrupt zum Ort der Landung, wo der Ball aufploppt. David Leadbetter bietet ein halbes Dutzend verschiedener Kamera-Perspektiven; per »Intelligent Camera« bekommt man immer wieder andere Perspektiven geboten, die vom Programm unter dem Gesichtspunkte »Was sieht jetzt am schnittigsten aus?« ausgewählt werden. Zu den optischen Tricks gehören Verfolgungsjagden hinter dem Ball her mit jeder Menge Drehungen und Schwenks. Am Grün angekommen muß noch geputtet werden, was zumindest anfangs für so manchen hysterischen Weinkrampf sorgen dürfte. Sie müssen extrem präzise schlagen, um den Ball im Loch unterzubringen. Auf der speziellen Putter-Schwunganzeige kann man sehr leicht die Sollstärke anklicken. Schwierig wird die Filigranarbeit vor allem durch die Neigungen und Wölbungen des Grüns, die sich durch Einblenden eines Bodengitters klar und deutlich erkennen lassen. **(hl)**



David Leadbetter meldet sich am oberen Bildrand mit einer kleinen Golferweisheit zu Wort

Der Bogen auf der Übersichtskarte zeigt die Idealfluglinie



DAVID LEADBETTER'S GOLF

❑ PC/XT	❑ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Micropose
Ca.-Preis	150 Mark
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Abfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch (viel, aber leicht verständlich)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 9,7 MByte

Besonderheiten:
Sechs verschiedene Kurse sind mit von der Partie.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

84

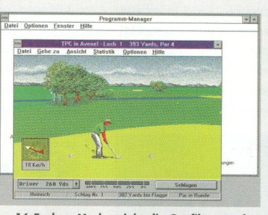
PGA TOUR GOLF FÜR WINDOWS

Zum Teufel mit dem Spreadsheet – jetzt erhält Windows seine spielerische Existenzberechtigung.

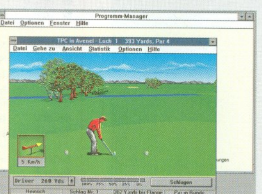
Sie haben die Niederungen des DOS-Prompts hinter sich gelassen und Windows auf Ihrem PC installiert. Elegante Icons, variable Fenster, hemmungsloses Multitasking – höchste Zeit, eine sinnvolle Software unter Windows laufen zu lassen: ein Spiel, versteht sich. Von »PGA Tour Golf«, einem anerkannten Sportklassiker von Electronic Arts, erscheint in diesen Tagen die taufrische Windows-Version.

Hinter der Abkürzung »PGA« steht die Gilde der amerikanischen Golf-Profis. Dank eines Lizenzabkommens durfte Electronic Arts rund 60 dieser prominenten Mitstreiter in das Programm packen, um Ihnen bei Turnieren den Kampf ums Preisgeld schwer zu machen. Man sieht die Konkurrenten in diesem Modus zwar nicht golfen (was bei der Größe des Teilnehmerfelds auch zu eklatanten Wartezeiten führen würde), aber nach jedem absolvierten Loch wird der Zwischenstand angezeigt. Gelingt anderswo eine besonders dramatische Resultatsveränderung, erhalten Sie mitunter eine entsprechende Meldung während des Spiels. Bis zu vier Personen können auch unter sich ein Turnier austragen; beliebig viele Positionen lassen sich hier mit Computergegnern füllen, die man spielen sieht. Aber gerade bei vereinsamten Solo-Stunden vor dem PC bietet der Turniermodus etwas mehr Spannung. Der Sieger wird in jeweils vier Runden ermittelt; wer unterm Strich die wenigsten Schläge benötigte, streicht den Löwenanteil des Preisgelds ein. Nach den ersten beiden Runden droht außerdem der »Cut«, bei dem die Golfer mit den bis dato schlechtesten Ergebnissen kurzerhand aus dem Teilnehmerfeld geschmissen werden. Das Programm ermittelt Schlag- und Geldranglisten, die nach jedem Wettkampf aktualisiert und automatisch gespeichert werden. Sie können so jederzeit Ihre Karriereleistungen mit denen von Größen wie z.B. Fred Couples vergleichen.

Vor dem ersten Schlag stellen Sie das Schläger-Repertoire individuell zusammen und tippen Ihren Namen für die Golfer-Datenbank ein. Vier verschiedene Golfplätze stehen zur Wahl. Ist auch diese getroffen, verkündet der Moderator vom Dienst die Preisgeldsumme, um die ab sofort gedroschen und geputtet wird. Endlich naht der erste Abschlag und mit ihm womöglich die ersten Tempoprobleme. Zwar macht die 3D-Grafik keine Probleme und ist sofort aufgebaut; allerdings gewinnt sie auch keine Schönheitspreise. Wenn Sie zu den abenteuerlustigen Naturen gehören, die Windows mit weniger als 4 MByte RAM betreiben, wird Ihnen aber das ständige Rumgeschaufel auf der Festplatte bald den Geduldsfaden reißen lassen. Spielablauf und Steuerung sind mit der DOS-Version des Programms identisch. Ein Schläger wird automatisch für Sie herausgesucht, aber diese Vorauswahl läßt sich natürlich auch ändern. Die Schlagstärke wird in bewährter Manier dosiert, indem man einen Balken im richtigen Moment zum



Im 16-Farben-Modus sieht die Grafik trotz der hohen Auflösung ein wenig mickrig aus



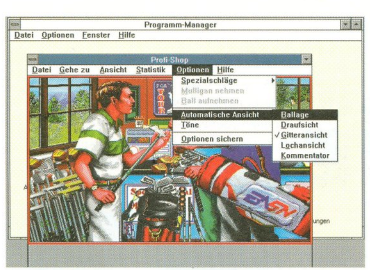
Das selbe Bild unter 256 Farben macht einen wesentlich appetitlicheren Eindruck



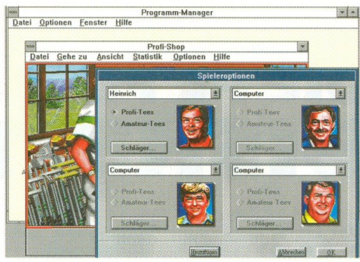
HEINRICH LENHARDT

Endlich hat sich Electronic Arts dazu herabgelassen, einen seiner erfolgreichsten Titel für die grafische Benutzeroberfläche Windows zu programmieren. Das Resultat ist eine ausgereifte Golf-Simulation, die auf so manches Filigran-Detail verzichtet, aber dafür auch von Einsteigern schnell erlernt werden kann. Die Steuerung ist präzise, die Grafik übersichtlich und der Turniermodus ein Garant für langfristige Motivation. Gegenüber den »Links«-Programmen von Access fällt allerdings der flache Charakter des Geländes unangenehm auf; jenseits des Grüns hat der Untergrund keine Steigungen oder Abhänge.

Wenn Sie bereits Besitzer der DOS-Version von PGA sind, dann lohnt sich der Kauf dieser Adaption nicht. Außer dem Umstand, daß sie eben unter Windows läuft und im 256-Farben-Modus besser aussieht, hat die neue Version nichts Besonderes zu bieten. Ein paar neue Funktionen oder Kurse hätte man sich bei Electronic Arts schon einfallen lassen können, um getreuen Liebhabern des Programms den Umstieg schmackhaft zu machen. Insofern ist diese Umsetzung irgendwie ein bißchen Selbstzweck; böse Zungen behaupten gar, daß diese Feststellung auf Windows im allgemeinen zutrifft...



Großangriff der Pull-Down-Menüs im Profi-Shop



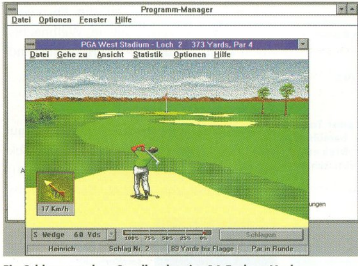
Erstmals können Sie bei PGA auch gegen »sichtbare« Computergegner spielen

Stoppen bringt. Sie können mit voller Schlagkraft oder gebremstem Schwung den Ball übers gepflegte Grün hetzen; außerdem lassen sich Richtung und Effet beeinflussen, um den Einfluß des Windes auszugleichen. Die Steuerung beschränkt sich auf alle wichtigen Basisschläge und ist schnell gelernt. Zusätzliche Perspektiven helfen Ihnen, jeden Schlag richtig zu planen. Eine Übersicht des aktuellen Lochs verrät Tücken aus der Vogelperspektive. Nähert man sich dem Loch, gibt ein dreidimensionaler Querschnitt des Grüns Aufschluß über die winzigste Wölbung. Grafisch wirkt die Windows-Version auf den ersten Blick feiner und detaillierter. Das liegt natürlich an der höheren Auflösung, die aber nicht voll ausgenutzt wird. Das Programm läßt einen recht großzügigen Bildrand frei; die Ausmaße des PGA-Fensters können weder verkleinert noch vergrößert werden. Die eher mickrigen 16 Farben, mit denen man Windows in der Regel betreibt, fallen nicht allzu störend auf. Mit einem 256-Farben-Treiber legt das Programm optisch einen Zahn zu, aber der ästhetische Genuß eines »Links 386 Pro« (siehe Test in dieser Ausgabe) wird nicht erreicht. Über die traute Soundblaster-Karte läßt sich hier und da ein Vöglein zirpend vernehmen und das Publikum raunt mitfühlend, wenn der potentielle Birdie-Putt zweieinhalb Millimeter vor dem Loch verhungert. **(hl)**

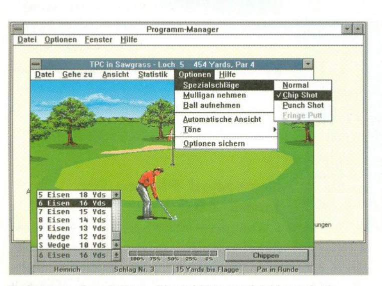
IM WETTBEWERB

Links 386 Pro	90
Links	85
PGA TOUR GOLF/ WINDOWS	**81**
PGA Tour Golf	80
Jack Nicklaus Sign. Edition	64

In seiner Eigenschaft als erste professionelle Golf-Simulation für Windows ist PGA nicht mehr konkurrenzlos; mit Microsoft Golf steht der erste Rivale in den Startlöchern. Ein Blick auf Golf-Simulationen unter DOS darf nicht fehlen: Besitzer von RAM-gewaltigen, schnellen 386-Systemen werden bei der neuen Pro-Version von Links grafisch und spielerisch mehr verwöhnt. PGA ist hingegen leichter zu erlernen und hat den besseren Turniermodus. Etwas abgeschlagen ist die jüngste Jack Nicklaus-Version, die trotz integriertem Kurs-Editor nicht so recht begeistert.



Ein Schlag aus dem Sandbunker im 16-Farben-Modus



So kurz vor dem Grün wollen Schläger und Schlagtechnik besonders sorgfältig gewählt sein



PGA TOUR GOLF/WINDOWS

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
❑ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	120 Mark
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 2 MByte für 16 Farben; 4 MByte für 256 Farben
Festplattenplatz: ca. 7,8 MByte (»nur« 3,2 MByte, wenn man lediglich die 16 Farben-Version installiert)

Besonderheiten: Windows-Version 3.0 (oder höher) erforderlich.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA

81

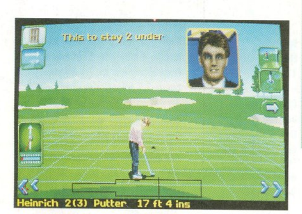
DIE PC PLAYER-DISKETTE

Wer bietet Ihnen sonst soviel Spaß für 5 Mark? Lernen Sie die 3D-Tricks von David Leadbetter's Golf, die Weihnachtsdekoration der Lemmings und die Wiedergeburt eines Spieleklassikers kennen.

PC PLAYER bietet seinen Lesern jeden Monat eine höchst unterhaltsame Diskette an. Benutzen Sie dazu bitte die Bestellkarte, die Sie im Kartonbeihefter dieser Ausgabe finden. Die Diskette an sich ist für unsere Leser kostenlos; allerdings (...so ganz ungeschoren kommen Sie doch nicht davon) müssen wir aus Kostendeckungsgründen eine Porto-, Verpackungs- und Handling-Pauschale in Höhe von 5 Mark verlangen. Sie erhalten dafür eine schön vollgepackte High-Density-Diskette im Format 3,5-Zoll. Auf ihr befindet sich ein Installationsmenü, das Kurzanleitungen auf dem Bildschirm anzeigt und die einzelnen Programme auf Ihre Festplatte installiert. Sie rufen es auf, indem Sie die Diskette in Ihr Laufwerk A bzw. B einlegen, auf dieses Laufwerk wechseln (Eingabe »A:« bzw. »B:«), »START« tippen und abschließend die RETURN-Taste drücken. Auf der Diskette 1/93 haben wir folgende Programme untergebracht:

Spielbare Demo von David Leadbetter's Golf

Schnuppern Sie in die 3D-Welt der neuen Microprose-Golfsimulation hinein. Zwei Löcher sind mit allen Steuerungs- und Grafik-Features spielbar. Versuchen Sie, ein paar Birdies zu schaffen und erfreuen Sie sich an den rasanten 3D-Blickwinkeln der verschiedenen Kamera-Modi. Technische Warnung: Dieses spielbare Demo-Version benötigt einen 386er mit 2 MByte RAM und macht sich mit etwa 3,5 MByte auf der Festplatte breit.



Golf-Probestunden mit David Leadbetter

SO WIRD BESTELLT

1. Schnappen Sie sich die Disketten-Bestellkarte, die am Kartonbeihefter hängt.

2. Füllen Sie die Karte aus und vergessen Sie die Unterschrift nicht. Ohne Ihren Absender und die Angabe, welches Diskettenformat Sie bevorzugen, sind wir hilflos.

3. Stecken Sie die ausgefüllte Bestellkarte zusammen mit 5 Mark in ein frankiertes Kuvert. Die 5 Mark können Sie wahlweise als Schein oder in Briefmarken beilegen.

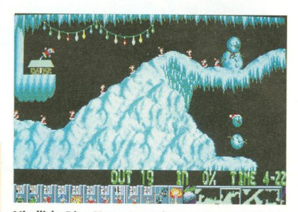
4. Schicken Sie das Kuvert an folgende Adresse:
DMV Verlag
PC PLAYER Disk 1/93
Fuldaer Str. 6
3440 Eschwege

5. Harren Sie ein paar Tage geduldig aus; wir bemühen uns, Ihnen die Diskette schnellstmöglich zuzuschikken.

WAS SIE BRAUCHEN

Die Programme auf unserer Diskette benötigen in der Regel folgende Hardware-Konfiguration:

- **286-, 386- oder 486-PC mit 3,5-Zoll-HD-Diskettenlaufwerk, Festplatte und Maus**
- **Mindestens 640 KByte RAM**
- **VGA-Grafikkarte**
- **Das Microprose Golf-Demo benötigt mindestens einen 386-PC mit 2 MByte RAM**
- **Der Recorded Player für Links Pro kann nur in Verbindung mit dem Links Pro-Originalprogramm genutzt werden, das mindestens einen 386-PC mit 2 MByte RAM benötigt.**



Niedlich: Die »Xmas Lemmings« mit roten Zipfelmützchen

Weihnachts-Lemmings

Als Trostpflaster für entgangene Lemmings 2-Freuden im Lichterglanz des Christbaums bieten wir Ihnen auf unserer aktuellen Diskette vier Levels mit dem »alten« Lemmings-Spielprinzip an. Besonderer Gag: Die beiden ersten Stufen sind spezielle Weihnachts-Abenteuer, bei denen die Lemminge in Weihnachtsmann-Kostümen durch tief verschneite Landschaften spazieren.

Jumpman Lives!

Apogee, die Shareware-Spielespezialisten aus den USA, haben einen der besten Geschicklichkeits-Tests aus der guten alten C 64-Ära in die PC-Neuzeit gerettet. Bei »Jumpman Lives!« steuern Sie den sprunggewaltigen Helden durch etwa ein Dutzend Levels. Nostalgie-Grafik im rustikalen Commodore-Look und eine Emulation der Original-Soundeffekte per AdLib-kompatibler Karte dürfen da nicht fehlen.



Kein C 64-Bild, sondern die Shareware-Version von Jumpman Lives für PC

Recorded Player für Links 386 Pro

5 KByte, die es in sich haben: Treten Sie gegen unseren Spieletester Heinrich Lenhardt bei einer Runde »Links 386 Pro« an. Kopieren Sie einfach das File »HEINRICH.REC« in das Verzeichnis Ihrer Festplatte, in dem sich auch das Links Pro-Programm befindet.

PC Player - jetzt abonnieren

◆ bringt einmalige Vorteile

Tips und Tricks zum Sammeln

Jeden Monat neu

Abgesehen davon, daß Sie als Abonnent
weit über 10 % sparen...

Abgesehen davon, daß Sie Ihre PC Player
druckfrisch und pünktlich jeden Monat
nur aus dem Briefkasten zu ziehen brauchen...

Abgesehen davon, **daß Sie das Neueste immer früher wissen...**

...wartet auf **die ersten 1000 Abonnenten ein tolles Demo-Disketten-Set**
von Microsoft mit Schnupper-Versionen, "Word für Windows" und "Microsoft Publisher" als einmaliges Begrüßungsgeschenk!

Microsoft

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte.

Widerrufsrecht:
Jeder Abonnent hat das Recht, seine Bestellung innerhalb einer Woche beim DMV-Verlag, Postfach 250, 3440 Eschwege, schriftlich zu widerrufen. Die rechtzeitige Absendung des Widerrufsschreibens genügt zur Fristwahrung.

DMV-Verlag • Postfach 250 • 3440 Eschwege

DMV Daten-und Medienverlag



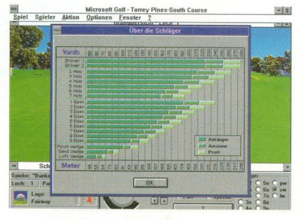
Auf jeden Schlag folgt eine kleine Statistik

Das einschaltbare Gitter verdeutlicht den hervorragenden 3D-Effekt

MICROSOFT GOLF FÜR WINDOWS

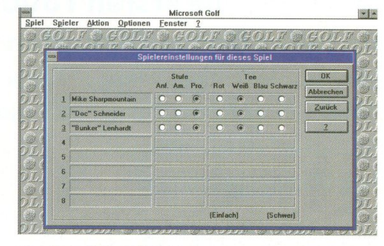
Das erste Vollpreis-Spiel für Windows von »Papa« Microsoft persönlich ist da: Diese Golf-Simulation basiert auf dem ehrwürdigen DOS-Klassiker »Links«.

Um den Spieleschub für Windows anzukurbeln, lizenziert Microsoft die besten DOS-Programme der Spiele-Profis und setzt sie gekonnt um. Den Anfang macht »Microsoft Golf«, das man auch »Links für Windows« nennen könnte, denn es ist eine direkte Umsetzung des Golf-Klassikers von Access Software. Ganz genau genommen läßt sich Microsoft Golf zwischen dem alten Links und dem neuen Links 386 Pro einordnen. Einige der Pro-Features, insbesondere bei der Grafik, wurden übernommen; andere, wie die »Recorded Players« hingegen nicht integriert.

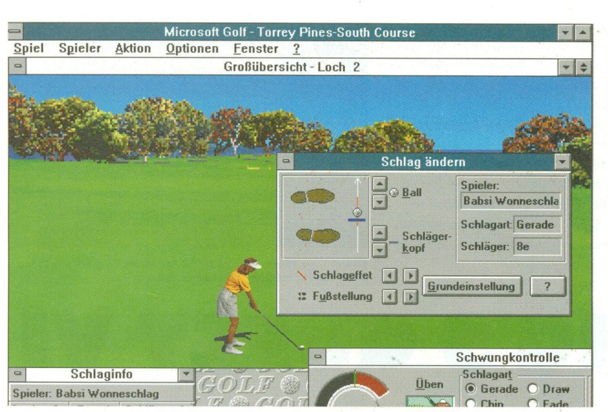


Kleine Nachhilfe zum Thema Schlägerreichweite

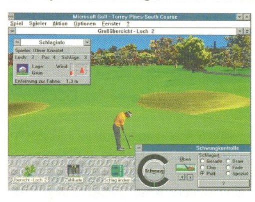
Der Bildschirmaufbau unter Windows besteht aus vielen kleinen Fenstern: Es gibt ein Fenster für die 3D-Darstellung, eines für die Platzübersicht, eines für die Schlägerwahl, eines für den aktuellen Spielstand, und so weiter. Sie können die Fenster frei anordnen oder vom Programm eine praktisch optimale Anordnung vornehmen lassen. Das 3D-Fenster zeigt die Grafik in der Qualität des alten Links, sofern Sie einen 256-Farben-Bildschirmtreiber für Windows installiert haben. Mit nur 16 Farben muß durch Farbmischung getrickst werden, was die Bildqualität ziemlich drückt. Lassen Sie das 3D-Fenster bei 256 Farben klein, sieht die Grafik fast aus wie bei Links 386 Pro; vergrößern Sie es, erreichen Sie nor-



Für jeden Teilnehmer läßt sich der Schwierigkeitsgrad einstellen



Golf-Experten dürfen sogar mit der Fußstellung experimentieren



Noch einmal mit Gefühl: Beim Putten ist Präzision gefragt

male Links-Verhältnisse, der Golfer wird aber dann weiter in hoher Auflösung angezeigt.

An Turnieren können bis zu acht menschliche Spieler teilnehmen, freie Plätze werden aber nicht von Computergegnern aufgefüllt. Im schlimmsten Fall stehen Sie also mutterseelenallein auf dem Golfplatz. Um unterschiedliche Spielstärken auszugleichen, können Windverhältnisse und Schlaggenauigkeit für jeden Teilnehmer getrennt eingestellt werden. Spielerisch gibt es im Vergleich zur Links-Serie keine Unterschiede. Es wird ständig von der 3D-Ansicht aus gespielt, die Golfplätze werden voll dreidimensional mit allen Hügeln und Unebenheiten dargestellt. Die Steuerung vom Typ »draufbleiben, loslassen, nochmal drücken« ist ebenfalls Links-kompatibel. Neu und gut sind die zahlreichen deutschen Hilfe-Texte. Microsoft hat auch sonst alle Texte (und sogar die Sprachausgabe) eingedeutscht. Golf für Windows stellt recht hohe Hardware-Anforderungen. Ein 386er sollte es schon sein, mit nur 2 MB RAM läuft alles bestenfalls im Kriech-Tempo ab. Als Faustregel gilt: Läuft auf Ihrem Computer Windows zügig, macht auch Golf für Windows keine Probleme. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Wenn Sie nicht die Frage nach dem »Warum?« stellen (Warum brauche ich Golf für Windows, wenn ich Links unter DOS zügiger spielen kann?), sondern einfach ein gutes Windows-Golf haben wollen, dann macht Microsoft Ihnen die Wahl zwischen PGA Tour Golf und der Eigenproduktion wirklich schwer. PGA Tour Golf bietet den genialen Turnier-Modus, vier Kurse und schnellere, aber eben flache Grafik. Microsoft Golf hat die wesentlich realistischere Links-Grafik, aber nur einen Kurs und keine Computergegner. Echte Golf-Fans müssen beides haben; wer nur eines kaufen will, wird mit dem Microsoft-Vertreter etwas glücklicher sein; die Grafik ist hier eine ganze Ecke besser. Ideen für eine 2.0-Version hätten wir viele: Golf-Turniere übers Netzwerk, volle Links Pro-Unterstützung mit Recorded Players und der Hi-Res-Grafik (zuschaltbar) und echtes Handicapping. Ein Lob an Microsoft für die komplette Eindeutschung; allerdings hätten wir uns für die Sprachausgabe etwas ausgeschlafenere Sprecherinnen gewünscht. Die lahmen, unbetonten Sätze können Besitzer einer Soundkarte mit Mikrofon und Windows 3.1 aber selber austauschen. Auf altersschwachen Geräten (weniger als 4 MB RAM, langsamer als 386/33 MHz) sollte sowieso zu einem DOS-Golf gegriffen werden. Der Bedienkomfort von Windows kostet sonst zuviel Rechen- und damit wertvolle Spielzeit.



IM WETTBEWERB

Microsoft bleibt im direkten Vergleich gegen den Windows-Konkurrenten PGA Tour Golf knapper Sieger nach Punkten. Die schönere Grafik, das realistischere Spielgelände, die etwas bessere Bedienung und Gags wie die deutsche Sprachausgabe geben den Ausschlag. PGA bietet vier Kurse statt nur einem Golfplatz sowie einen spannenden Turniermodus. Wenn Sie auf diese beiden Features besonders großen Wert legen, ist PGA Tour Golf vielleicht doch die bessere Wahl für Sie.

Spiel	Wertung
Links 386 Pro	90
MICROSOFT GOLF (WINDOWS)	**85**
David Leadbetter's Golf	84
Links	83
PGA Tour Golf (Windows)	81
PGA Tour Golf	80
Jack Nicklaus Sign. Edition	64



MICROSOFT GOLF FÜR WINDOWS

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	❑ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Microsoft
Ca.-Preis	160 Mark
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch
Spieltext	Deutsch (sehr gut)
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten:
Golfkurse für »Links« können verwendet werden.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

85

King's Quest V-Spieler kennen die Prinzessin Casima von Land der Grünen Inseln, die König Graham am Ende des Spiels rettete, als er nach seiner eigenen Familie fahndete. Prinz Alexander, Grahams Sproß, hat sein Herz an Casima verloren – doch leider hat die Dame ihre Telefonnummer nicht hinterlassen. Die postalische Adresse »Land der Grünen Inseln« ist in ganz Daventry völlig unbekannt. So schmachtet Alexander von Liebeskummer gebeutelt monatelang vor sich hin, bis ein magischer Spiegel den entscheidenden Hinweis gibt, wo dieses Land zu finden sei. Eine Schiffsreise, einen Orkan und ein untergegangenes Schiff später steht Alexander mutterseelenallein am Strand



Charon, der Fährmann der Hölle, hat einen Fixpreis pro Fuhre (inkl. MwSt.; zahlbar sofort ohne Abzug)

KING'S QUEST VI

Königliche Abenteuer zum Sechsten: Diesmal läßt uns Sierra eine gefährliche Ecke außerhalb des Königreichs Daventry erkunden.

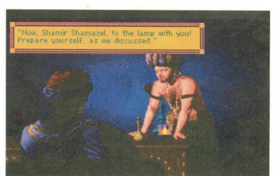
von einer der Grünen Inseln. Statt Casima trifft er nur den zwielichtigen Vizir, der ihn höflich aber bestimmt des Schlosses verweist. Er und die Prinzessin werden nämlich bald heiraten, und wegen des Sicherheitsrisikos kann man da Ausländer überhaupt nicht gebrauchen. Der Spieler ahnt: Der Vizir will die junge Dame gegen ihren Willen heiraten, um den Thron zu ergreifen, denn praktischerweise sind die Königseltern gerade verstorben. Alexander will diese schändlichen Pläne natürlich vereiteln. Mit »King's Quest VI« bietet Sierra den bekannten Märchen- und Fantasy-Mix für Junggebliebene. Da Designerin Roberta Williams aber bis Spiel Nummero 5 schon so ziemlich jedes Märchen ausgeschlachtet hatte, mußte diesmal besonders tief in die Geschichtenkiste gegriffen werden. So gibt es ein paar Prisen Lewis Carrol (»Alice im Wunderland«), ein wenig »1001 Nacht« (Flaschengeister) und einen Hauch griechische Mythologie (Minotaurus) zu bewundern. Um das Spiel

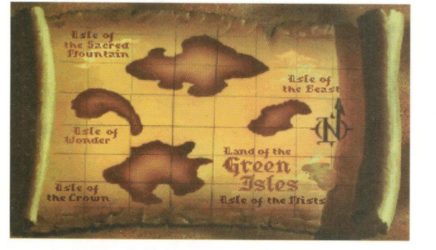


Alexander traut sich was und fordert den Tod heraus

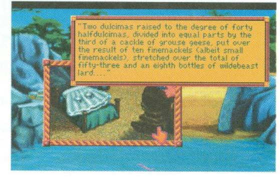


1001 Nacht: Ein Geist aus der Lampe gehorcht dem Bösewicht

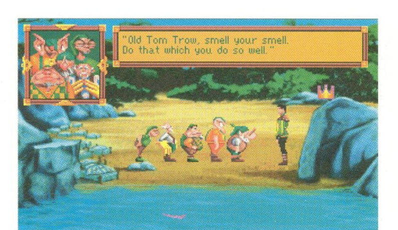




Mit dieser magischen Karte reist man von Insel zu Insel



Eine Auster muß mit einem Mathematik-Buch in den Schlaf gelullt werden



Die Zwergen-Garde: Jeder hat eine andere Fähigkeit, um Alex als Mensch zu entlarven



IM WETTBEWERB

In Zeiten der Adventure-Flut kommt ein gerade mal überdurchschnittliches Programm wie King's Quest VI ins Rudern. Auch wenn man das Referenzspiel in diesem Genre beiseite läßt und nur die inhaltlich verwandten Mitbewerber heranzieht, sieht's nicht so toll aus. Das Vorgängerspiel war weniger nervig; von Legend of Kyrandia wird gar die gesamte King's-Quest-Sippe links überholt. Grafik und Sound sind wirklich gelungen, aber beim Spieldesign pendelt sich Sierra auf zweitklassigem Niveau ein.

Monkey Island 2	93
Legend of Kyrandia	77
King's Quest V	69
KINGS QUEST VI	**61**



BORIS SCHNEIDER

Die Erwartungshaltung war groß; hatte doch King's-Quest-Erfinderin Roberta Williams selbst zugegeben, daß spielerisch nicht so viel in den letzten Sierra-Spielen steckte, weil die Entwickler das Icon-System noch nicht im Griff hatten. Mit diesem Programm sollte alles nun anders werden; viele Puzzles und wesentlich mehr Spielspaß wurden in Aussicht gestellt. Leider hat Sierra am Ziel gewaltig vorbeigeschossen. Spielerisch ist King's Quest VI eher ein Rückschritt in die Zeiten, wo man grundlos an jeder Ecke umgebracht und knackige Puzzles mit abstrusen Ratereien verwechselt wurden. Bei King's Quest VI spielen Sie die meiste Zeit nur »Such' den Gegenstand« – das ist zwar bei vielen Adventures so, aber dieses Programm bietet keinerlei Abwechslung; keine Dialog-Puzzles, keine Zwischenspiele, nichts.

Neben tausend Todesfallen, die auf den Spieler warten, haben die Designer den Sackgassen-Faktor voll ausgekostet. Zum Beispiel in den Katakomben: Wir gehen rein, wir stellen fest, wie die Zeichnung im Handbuch als Karte verwendet werden kann, besiegen den Minotaurus, gehen wieder raus – und erhalten Hausverbot. Später im Spiel sucht man verzweifelt Münzen, findet sie aber nirgends. Wie denn auch, die liegen immer noch in den Katakomben (in die wir nicht mehr rein können). Man muß nicht etwa nur die Puzzles lösen, nein, jeder Stein muß umgedreht, jeder Raum besucht werden, um ja nichts zu verpassen. Würde man dem Spieler wenigstens mitteilen »Du hast da was vergessen!«, wäre es ja noch halbwegs erträglich, aber so hängt man plötzlich in einer echten Sackgasse.

Einen Sonderpreis gibt es für die längste Handbuchabfrage der Welt: Die fünf »Puzzles« der Logik-Klippen sind beispielsweise nicht mit Logik zu lösen; nein, es muß brav die Information aus dem Handbuch (die man erst mal finden muß) wiedergekäut werden. Einmal, als versteckte Abfrage – gern. Aber als Spielelement über ganze Inseln hinweg auskosten? Das geht entschieden zu weit.

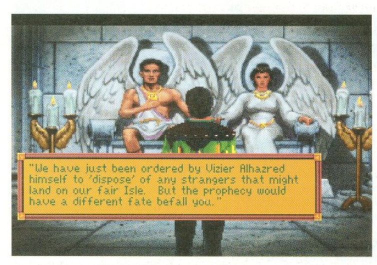
Sierra hat absichtlich so viele Informationen wie möglich im Handbuch versteckt, um den bösen Raubkopierern eins auszuwischen, aber damit natürlich die ehrlichen Kunden gestraft.

Nahezu jedes andere Adventure-System der Welt zeigt es irgendwie an, wenn der Cursor über einem interessanten Gegenstand schwebt (siehe Lucasfilm, Rex Nebular und Konsorten). Sierra hat das immer noch nicht nötig und spielt »Klick mal alles an«. Auch mit der Logik ist es nicht weit her: Am Boot geht der Eigner in den Laderaum, wie deutlich am Bildschirm zu sehen ist. Alexander sagt aber immer wieder, am Laderaum sei nichts und geht auch nicht rein. Die kaum zu erkennende Tür am linken Bildrand muß angeklickt werden, um den Eigner zu sprechen, weil er wundersamerweise jetzt hinter dieser Tür sitzt!

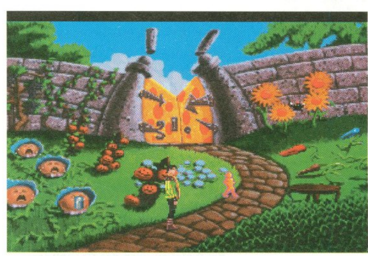
Anders als die letzten Sierra-Spiele ist King's Quest VI nicht innerhalb von sechs Stunden zu lösen – aber nur deshalb, weil Gemeinheiten und andauerndes Hin- und Herlaufen den Spielfluß stören. Die Puzzle erscheinen als lästige Hindernisse, nicht als Herausforderungen, bei denen man sich freut, wenn sie endlich gelöst wurden.

etwas komplexer zu machen, wurde das Geschehen auf zu Beginn vier (später noch mehr) Inseln verlagert, zwischen den man konstant hin und her teleportieren muß, um die einzelnen Puzzles zu lösen.

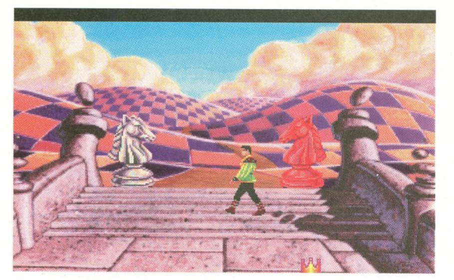
Gesteuert wird das Spiel mit einer Maus und dem seit zwei Jahren bekannten Sierra-Icon-System. Am oberen Bildschirmrand befinden sich Symbole für die Befehle »Gehen«, »Benutzen«, »Ansehen« und »Inventar«. Zwischen den einzelnen Befehlen kann auch umgeschaltet werden, indem der rechte Mausknopf gedrückt wird. Der Mauspfeil verwandelt sich dann in ein entsprechendes Symbol. Klickt man mit dem



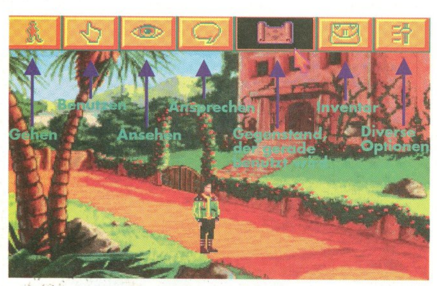
Die Herrscher der Geflügelten sind nicht erfreut über den unangemeldeten Besuch



Eine Prise Alice im Wunderland gefällig?



Sogar ein verrücktes Schach-Land gibt es hier, komplett eingerichtet mit lebenden Figuren



Sierras bewährtes Icon-System schlägt wieder zu



HEINRICH LENHARDT

Eins muß man diesen 16-Megabyte-Hämmern von Sierra ja lassen: Sie kurbeln nicht nur den Umsatz bei Festplatten-Herstellern an, sondern machen spontan Lust aufs Spiel. Alles sieht schick und professionell aus; mit dem Icon-System kommen auch Einsteiger nach spätestens fünf Minuten klar. Schade, daß beim Spieldesign nicht ein ähnlicher Aufwand getrieben wird. Wie die »VI« im Titel schon düster ahnen läßt, wirkt die King's Quest-Story nach so vielen Aufgüssen ähnlich gehaltvoll wie ein wiederverwendeter Teebeutel.

Es ist natürlich reine Geschmackssache, aber ich kann diese tugendhaften Typen wie Graham oder Prinz Alexander kaum mehr ertragen, die wie eine Mischung aus Oberlehrer und Mutter Teresa durch die Welt stapfen. Alexander ist immer lieb und nett, sagt »Guten Tag!« und wird auch dann nicht unhöflich, wenn er von Wachen aus dem Palast geworfen wird. Der Junge pflückt nicht mal eine Rose ohne ausdrückliche Genehmigung des Garteninhabers – da weiß man wieder, was man an einen kernigen Charakter wie Rex Nebular hat.

King's Quest-Liebhaber werden auch dem sechsten Teil einen verhaltenen Reiz abgewinnen können, aber Roberta Williams sollte ihre schlappen Blaublüter langsam zu den Akten legen. Wie ein inhaltlich ähnliches, aber spielerisch einfallsreicheres und rundum besseres Märchen-Adventure aussehen kann, hat erst kürzlich Virgin mit »Legend of Kyrandia« bewiesen.



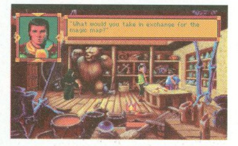
ERSTE SCHRITTE

In der nächsten Ausgabe folgt eine Komplettlösung; hier schon einmal ein paar Tips für den Anfang: Um die magische Karte zu bekommen, muß man erst mit dem Schiffsbewohner reden und dem Händler den Daventry-Ring anbieten. Den tauscht man dann später gegen die Perle aus der Auster wieder ein. Im anscheinend leeren Tintenfaß ist in Wirklichkeit Unsichtbarkeits-Tinte. Nahezu immer, wenn eine Figur Ihnen etwas anbietet oder Sie irgendwo hin lockt, handelt es sich um eine Falle. Oberste Regel: Speichern bevor Sie einen Rat annehmen – egal, von wem!

Um den Mann im Boot zu sprechen, müssen Sie auf die Eingangstür klopfen, die sich ganz links befindet. Immer wieder in schon betretene (und durchsuchte) Gefilde gucken – nur so findet man neue Gegenstände und Personen.

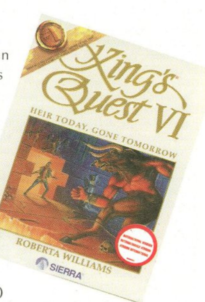
Auge einen Gegenstand an, wird er angesehen, mit der Hand wird er benutzt oder genommen, und so weiter.

King's Quest VI bietet als erster Sierra-Titel eine separate Einleitung, die nur auf 386-Rechnern zu bewundern ist (das Spiel selbst funktioniert auch auf kleineren Computern). Dieses 7-minütige Intro mit vorberechneter 3D-Grafik und viel Sprachausgabe schluckt alleine 6 MByte auf der Festplatte und darf nach dem erstem Ansehen gelöscht werden.



Bei Dialogen wird das Gesicht des Sprechers gezeigt

Vor allem im letzten Abschnitt dieses Adventures gibt es mehrere Wege, um ans Ziel zu kommen. Der »Wiederspiel-Faktor« soll damit gestärkt werden: Hat man das Programm einmal gelöst, kann man immer noch versuchen, bestimmte Probleme auf eine andere Weise zu lösen. **(bs)**



KING'S QUEST VI: HEIR TODAY, GONE TOMORROW

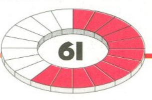
❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
■ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Sierra
Ca.-Preis	150 Mark
Kopierschutz	Zahlreiche nervige Handbuch-Abfragen
Anleitung	Englisch; ausreichend
Spieltext	Englisch (viel); deutsche Version in Vorbereitung
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 16 MByte

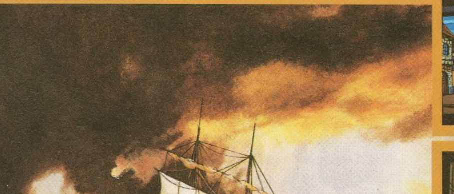
Besonderheiten: 6 MByte Festplattenplatz können gespart werden, wenn das Intro gelöscht wird (welches nur auf 386er-VGA-Systemen aufwärts zu sehen ist).

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



1869

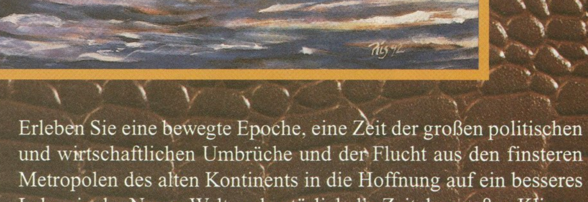


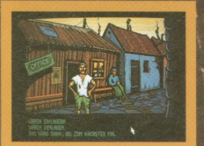



Erhältich für
MS-DOS VGA
und Amiga









Erleben Sie eine bewegte Epoche, eine Zeit der großen politischen und wirtschaftlichen Umbrüche und der Flucht aus den finsteren Metropolen des alten Kontinents in die Hoffnung auf ein besseres Leben in der Neuen Welt und natürlich die Zeit der großen Klipper und Ihres Überlebenskampfes gegen die aufkommende Dampfschiffahrt.

Distributoren für den Fachhandel:
United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel: 05244 4080
Profisoft CmbH, Heinrich-Hasmeier Str. 33, 4500 Osnabrück, Tel: 0541 122065
Leisuresoft GmbH, Robert Bosch Str. 1, 4703 Bönen, Tel: 02383 690
News Software GmbH, Birkenstr. 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0311 676201
Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel: 0241 152051

MAX DESIGN Entertainment Software, A-8972 Ramsau, Leiten 314

REX NEBULAR

AND THE COSMIC GENDER BENDER



Im letzten Drittel des Spiels ist Rex in einer verwüsteten »Stadt der Männer« unterwegs



Im Gespräch mit der Chefärztin: Das hat man nun von der Gesundheitsreform...

Der strahlende Held betritt das Büro seines Auftraggebers. Stolz liefert Rex Nebular eine kostbare Vase ab und bittet um prompte Begleichung seiner Rechnung. Brummelnd zuckt das Gegenüber sein Scheckbuch und erkundigt sich höflich nach dem Wohlergehen unseres Protagonisten; der kleine Auftrag habe doch wohl keinerlei Probleme bereitet, oder? Rex lehnt sich zurück verdreht die Augen und beginnt zu erzählen: »Dies ist eine längere Geschichte...«. An dieser Stelle hat das Intro ein Ende und das Spiel geht richtig los. Mit einem Vorspann-Kniff à la »Monkey Island II« leitet Microprose seinen Abenteuerspiel-Erstling ein. Weltraum-Antiheld Rex Nebular befindet sich auf dem Weg nach Terra Androgena, wo sich besagte Vase befinden soll, für die ein Sammler kosmischer Antiquitäten tief in die Tasche greifen will. Doch im Landeanflug wird Rex' Raumschiff abgeschossen und muß notwassern. Der Planet wird ausschließlich von Frauen bewohnt, die nach einem wörtlich zu nehmenden Krieg der Geschlechter die holde Männlichkeit ausrotteten. Kein Wunder, daß Rex hier viel Aufmerksamkeit erregt...

Man kreuze Spurenelemente aus Leisure Suit Larry und Space Quest, verpasse dem ganzen etwas mehr Spieltiefe und fertig ist der neue Adventure-Held: Mit Rex Nebular will Microprose Sierra und Lucasfilm das Fürchten lehren.

»Warum sollen Sierra und Lucasfilm alleine soviel Kohle mit Abenteuerspielen verdienen?« mag sich Bill

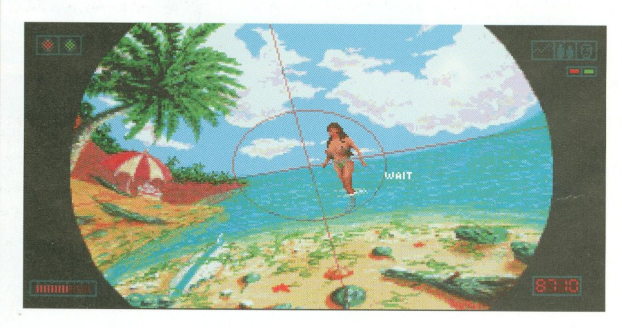


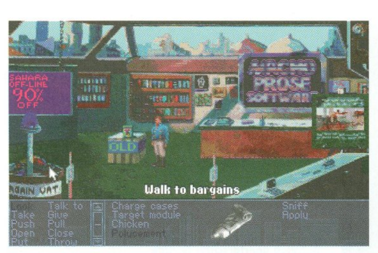
HEINRICH LENHARDT

Erster Eindruck: grandios! Zweiter Eindruck: ganz gut, hat aber einige Haken. Rex Nebular ist eines der Abenteuerspiele, die mit viel Witz, Elan und starker Grafik beginnen, aber in der zweiten Hälfte Ermüdungserscheinungen zeigen. An der Bedienung liegt es nicht: Das Microprose-Adventure-System bietet reichlich Komfort, Befehlsvorgaben und so nette kleine Ideen wie den frei belegbaren zweiten Mausknopf. Unscheinbare Gegenstände übersieht man nicht so leicht, weil der Cursor sich sofort »meldet«, wenn er über ein interessantes Objekt bewegt wird.

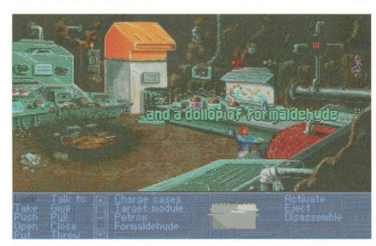
Die meisten Gags haben die Programmierer aber in den ersten paar Räumen verbraten. Sobald Rex sein Raumschiff verlassen hat und mit den rabiaten Einheimischen Kontakt nimmt, flaut die Story langsam, aber sicher ab. Im letzten Drittel bröckeln Spielspaß und Puzzle-Logik dahin: Rex muß ständig zwischen verschiedenen Gebäuden in einer Stadt pendeln, was nur durch langwieriges Gleiter-Gefummel geht. Da die Festplatten-Nachladezeiten bei jedem Raumwechsel recht deftig sind, wird das Spiel umso nerviger, je näher Sie der Lösung kommen.

Bei Rex Nebular saß dem Programmierteam wohl der Termindruck im Nacken; anders kann ich mit die fallende Qualitätskurve im Laufe des Spiels nicht erklären. Das kostet zwar einige Punkte bei der Gesamtwertung, aber der Spielspaß ist unterm Strich immer noch ganz erfreulich. Wer humorvolle Science-fiction-Adventures im Stil von Sierras »Space Quest«-Titeln liebt, wird an Rex seinen Spaß haben.





Im unvermeidlichen Software-Shop veräppelt »Machoprose« die Adventure-Konkurrenz



Rex (nach der Geschlechtsumwandlung) mixt einen kleinen Sprengstoff-Cocktail

Stealey gefragt haben, der kernige Chef der Simulations-Softwarefirma Microprose. Nachdem die Amerikaner mit »Darklands« ein eher durchwachsenes Rollenspiel-Debüt gaben und mit »David Leadbetter's Golf« auch auf sportlichen Pfaden wandeln, nahmen sie sich jetzt das Genre der Grafik-Adventures vor. Microprose hat sich die Produkte der Mitbewerber genau angesehen, ganz gut geklaut und ein paar nette neue Ideen eingebracht. Rex Nebular bietet drei Schwierigkeitsgrade an. Auf den höheren Levels werden Sie mit ein paar Problemen mehr konfrontiert; die Unterschiede halten sich aber in Grenzen. Außerdem gibt es einen Nice- und einen Naughty-Modus, aber auch bei letzterem hält sich das Programm mit Sex und Gewalt sehr zurück.

Der geübte Abenteurer erkennt beim Spielen zehn Verben in der linken unteren Ecke. In Lucasfilm-Manier werden Befehlseingaben gebildet, indem Sie erst auf ein Verb und dann auf den Gegenstand in der Grafik klicken, auf den Sie diese Tätigkeit anwenden wollen. Wenn Sie mit dem Cursor über den Bildschirm fahren, sind interessante Details sofort erkennbar: Ein naheliegender Befehl wird automatisch gezeigt und kann durch einfaches Klicken mit dem linken Mausknopf übernommen werden. Sie können den rechten Mausknopf außerdem mit einem oft benutzen Verb Ihrer Wahl belegen (»Look« bietet sich z.B. an). Um trotz vereinfachter Bedienung ein bißchen mehr Spielraum beim Manipulieren von Gegenständen zu haben, wurde das Inventar intelligent aufgemotzt. Wenn Sie einen der Gegenstände anklicken, die Sie bei sich tragen, erscheinen rechts unten einige Spezialverben. In die Abteilung »Benutzerfreundlichkeit« gehört auch das automatische Speichern des Spielstands, wenn man das Programm verläßt. Ereilt Sie eine der recht originellen Todesarten, müssen Sie nicht in Panik ausbrechen. Das Programm rekonstruiert automatisch die letzte Szene und setzt sie freundlicherweise exakt einen Schritt vor dem tödlichen Fehler ab. **(hl)**



Im Spielverlauf muß Rex den »Gender Bender« benutzen



Der Instant-Umpoler sorgt innerhalb weniger Sekunden...



...für überaus verblüffende Resultate



IM WETTBEWERB

Monkey Island II	93
REX NEBULAR	**74**
Space Quest IV	68
Les Manley: Lost inLA	67
Leisure Suit Larry V	61

Neben dem obligatorischen Vergleich zu unserer Adventure-Referenz werfen wir einen Blick auf thematisch verwandte Abenteuerspiele. Wesentliche Merkmale von Rex Nebular sind Science-fiction-Gags und Anspielungen geschlechtlicher Art. Der Weltraum-Konkurrent Space Quest IV ist ähnlich witzig, hat aber weniger spielerische Substanz. Amouröse Spielinhalte bieten auch Lost in LA und Leisure Suit Larry V. Hier verbucht Rex Vorteile bei Humor, Komplexität und Spielwitz. Allerdings liegt von Microproses Weltraumabenteuer nur eine englischsprachige Version vor.

REX NEBULAR & THE COSMIC GENDER BENDER

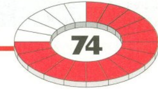
❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

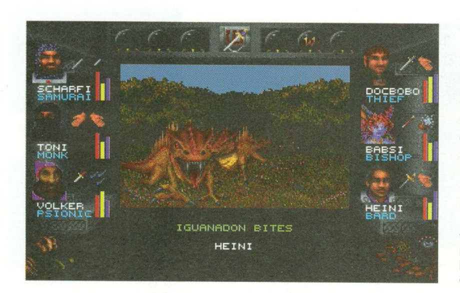
Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	Micropose
Ca.-Preis	150 Mark
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Abfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch (viel und anspruchsvoll)
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 12,8 MByte

Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade, die sich auf die Komplexität einiger Puzzles auswirken.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.





Ein langer, harter Winter kann Rollen-spieler nicht schrecken: Mit dem neuesten »Wizardry«-Titel können Sie sich viele klamme Nächte um die Ohren schlagen.

Vor allem beim erstmaligen Betreten unerforschter Gefilde laufen Sie oft in die Arme einer Monstergruppe

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

WIZARDRY VII:

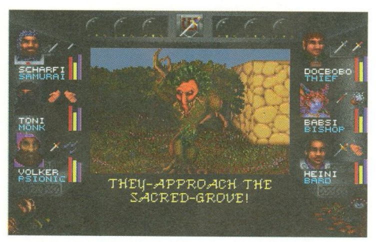
Geheimtips und Kritikerlieblinge gibt es nicht nur bei Film, Musik und Literatur. Als das Rollenspiel »Bane of the Cosmic Forge« vor etwa zwei Jahren herauskam, stimmte die Fachpresse so manche euphorische Lobeshymne an. Dieser sechste, in sich abgeschlossene Teil der altehrwürdigen »Wizardry«-Reihe erlitt ein Schicksal, als wär's ein Problemstück aus dem deutschen Autorenkino: Die Masse machte nicht mit und kaufte lieber als weniger wertvoll eingeschätzte Rollenspiele wie »Eye of the Beholder«. An der spielerischen Qualität von Cosmic Forge können die durchwachsenen Verkaufszahlen in Europa kaum gelegen haben. Als Schuldige wurden rasch die EGA-Grafik, die antiquierte Benutzerführung und die vielen englischen Texte ausgemacht (eine deutschsprachige Version erschien mit etwa einem Jahr Verspätung – höchst originell). Bein Nachfolger soll nun alles besser werden: »Crusaders of the Dark Savant« bietet leckere VGA-Grafik, Maus- nebst Soundkarten-Unterstützung und die deutsche Version soll bereits in Kürze erscheinen. Als letzte abschreckende Instanz blieb außerdem der hohe Schwierigkeitsgrad.

Programmierer David Bradley konstruierte eine Hintergrundstory mit epischem Verwirrungsfaktor – hier die gepackte Kurzfassung: Ihre Spielfiguren-Gruppe muß einen Planeten erkunden, auf dem ein magischer Globus versteckt ist, der seinem Besitzer göttliche Macht beschert. Der Auftrag: Spüren Sie das gute Stück auf, bevor der Bösewicht Dark Savant Ihnen zuvorkommt. Doch der Weg zum Ziel ist verwinkelt und mit zahlreichen Missionen gespickt. Sie machen rasch die Feststellung, daß verschiedene Völker hier leben, die nicht unbedingt alle gut Freund miteinander sind. Sie bereisen die Wildnis, die Städte der einzelnen Rassen und so manches klamme Dungeon. Das Spielgebiet ist in der Tradition des Vorgängers riesengroß und zudem abwechslungsreicher.

Lassen Sie sich von der Tatsache nicht einschüchtern, daß Dark Savant das siebte Programm der Wizardry-Reihe ist.



Ein Menüsystem für die Dialoge gibt es leider nicht



Im Wald ist so manche Überraschung versteckt

Einige wichtige technische Einstellungen werden in diesem Menü geändert

Sie brauchen keine Erfahrung mit anderen Titeln dieser Serie, um beim jüngsten Sproß einzusteigen; das über 100 Seiten Handbuch läßt keine Frage offen. Für alte Veteranen gibt's ein nettes Extras: Sie können Ihre alte Party übernehmen, sofern Sie Cosmic Forge durchgespielt hatten. Je nachdem, welchen Lösungsweg Sie damals beschritten hatten, beginnt Dark Savant für Ihre Helden an einer anderen Stelle. Will man neue Charaktere zusammenbasteln, sollte zunächst die Anleitung gründlich studiert werden. Ein umfangreiches Generierungssystem mit zahlreichen Rassen und Klassen macht das Zusammenstellen der Truppe zu einer Wissenschaft für sich. Neben den Basis-Charakterwerten gibt es ein umfangreiches Talentsystem, bei dem Sie beliebig viele Punkte auf Dutzende von Fähigkeiten von der Zauberei bis zum Benutzen bestimmter Waffentypen investieren können. Bei jeder Beförderung im weiteren Spielverlauf dürfen zusätzliche Talentpunkte vergeben werden. Sie haben dadurch eine gewisse Flexibilität, um immer wieder

ERSTE SCHRITTE

■ In Ihre Party gehört auf jeden Fall ein Barde. Er besitzt von Anfang an ein magisches Musikinstrument, mit dem er Monstergruppen beliebig oft einschläfern kann. Vor allem am Anfang ist man für diese magische Unterstützung sehr dankbar. Ein solider Thief mit ordentlichem Skulduggery-Talent entschärft Fallen an Schatzkisten und kämpft auch ganz gut mit.

■ Geben Sie sich nur mit Charakteren ab, die hochkarätige Berufe wie Ninja, Monk oder Bishop erlernen können. Da die Charakterwerte bei der Generierung per Zufall ausgewürfelt werden, sollten Sie es geduldig so oft probieren, bis eine starke Spielfigur entsteht.

■ Spazieren Sie mit neuen Charakteren erst einmal in das unterirdische Labyrinth um die Ecke. Im zweiten Untergeschoß lauert ein Obermonster. Der nächste Weg führt Sie auf der Straße nach New City. An den Wachen kommen Sie mit einem Paßwort vorbei, das man im Dungeon aufschnappen kann. Zur Not verprügelt man halt die Kerle – schwer, aber schaffbar.



Werft ihn raus: Einen Charakter mit so wenig Reservepunkten sollten Sie nicht in Ihre Party aufnehmen



Her damit: Wenige Punkte mehr und schon ist die Auswahl an Berufen für diese Spielfigur größer



Eingestellt: Die Talentpunkte werden noch verteilt und schon ist der neue Charakter fertig



HEINRICH LENHARDT

Sie können sich nur ein Rollenspiel leisten, um gut und unterhalten über den Winter zu kommen? Dann dürfen Sie beim siebten und besten Ableger der Wizardry-Serie ruhigen Gewissens zugreifen. Mit seinem saftigen Schwierigkeitsgrad und dem gewaltigen Szenario hält Crusaders of the Dark Savant auch Spieleprofis wochenlang in Atem. Zum anspruchsvollen Spielprinzip mit seinen Puzzles, Handlungskniffen und den zahlreichen Charakter-Talenten gesellen sich endlich auch Grafik, Sound und Bedienung der Oberklasse.
Das Kampfsystem steckt voller raffinierter Details. Nur mit List, Tücke und Ausnutzung aller Feinheiten werden Sie den zahlreichen Gegnertypen beikommen können. Bei aller Liebe zum Monsterraufen hat es der Programmierer aber etwas übertrieben. Das stete Rumgeklopfe kann manchmal nerven; einige Kämpfe weniger hätten dem Spielfluß gut getan.
Die Motivation, immer mehr Geheimnisse der bizarren Welt kennenzulernen, ist sehr hoch. Durch eine geschickt eingefädelte Story und zahlreiche Missionen wird der erfahrene Rollenspieler mühelos bei der Stange gehalten. Einsteiger sollten um dieses Programm aber lieber einen Bogen machen; die Frustgefahr ist sehr hoch.

Links: Lebenspunkte
Mitte: Ausdauer
Rechts: Magiepunkte

Welche permanenten Zaubersprüche sind aktiv?

Waffen, die ein Charakter in den Händen hält

Sie haben den Zustand und die Bewaffnung Ihrer Charaktere stets im Blickfeld

andere Fertigkeiten Ihrer Charaktere zu betonen.
Ähnlich wie bei den Eye of the Beholder-Rollenspielen sehen Sie die Umgebung aus der Sicht Ihrer Party. Der perspektivische Effekt erreicht aber nicht den Glamour des stufenlos fließenden Edel-3Ds von Ultima Underworld; vielmehr bewegen Sie sich ruckartig Schritt für Schritt durch das Spielgebiet. Auch bei einem der zahlreichen Kämpfe gegen rauflustige Monster bleibt diese Perspektive erhalten. Die Gegner schieben sich vor die Hintergrundgrafik und bieten schön animiert einen imposanten Anblick. Für jede Kampfrunde legen Sie in Ruhe fest, ob die einzelnen Charaktere kämpfen, sich verteidigen, zaubern oder einen bestimmten Gegenstand benutzen. Sind alle Kommandos für eine Runde eingegeben, wird der Kampfverlauf berechnet und angezeigt. Akustisch durch herzhafte Digisounds aufgepeppt, schlagen Ihre Helden und die Gegner aufeinander ein. Ob und wieviel Schaden ange-



Je fortgeschrittener der Spielverlauf, desto bizarrer die Gegner




IM WETTBEWERB

Drängel, Drängel: In der Abteilung »Fantasy-Rollenspiele mit 3D-Grafik« stehen sich die Spitzentitel auf den Füßen. Dark Savant hängt dank seiner Spieltiefe und Komplexität die gesammelte Beholder & Co.-Konkurrenz ab. Lediglich am Grafikwunder Ultima Underworld beißt es sich die Zähne aus. Origins Referenzspiel bietet bessere Technik, ist Einsteiger-freundlicher und nicht so übertrieben kampflastig. Trotzdem: Vor allem für Rollenspiel-Profis ist der siebte Wizardry-Sproß ein Pflichtkauf.

Ultima Underworld	93
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	**87**
Bane of the Cosmic Forge	84
Might & Magic IV	79
Eye of the Beholder II	78
Dungeon Master	76

Die Zauberspruch-Stärke wird durch das Anklicken der Würfel dosiert

richtet wird, hängt von den Talenten Ihrer Spielfiguren, der Ausrüstung, etwaiger magischer Einflüsse und etwas Glück ab. Das in vier magische Klassen unterteilte Zaubersystem bietet etwa 100 Sprüche für jede Lebenslage. Von magischen Blitzen über den bewährten Heilzauber bis zum Durchschlagskraft-Verstärker für die Kämpfer wird hier einiges geboten.

Neben stetem Monsterplätten gibt es gelegentlich auch friedliche Interaktionen mit anderen Spielfiguren. Sie können gezielt Fragen zu bestimmten Themen stellen; die Eingabe erfolgt wie bei einem Text-Adventure durch das Tippen englischer Kommandos (halten Sie aus; Anfang '93 soll die übersetzte Version erscheinen). Sie erhalten so wichtige Informationen, Aufträge und können sogar handeln. An spielerischen Neuerungen gegenüber dem Vorgänger gibt es vor allem das Automapping-Feature zu vermelden. Zu Beginn des Spiels findet Ihre Party eine Schatzkiste an einem Flußufer, die ein Map Kit enthält. Benutzt ein Charakter mit dem entsprechenden Talent diesen Gegenstand, wird eine kleine Karte der näheren Umgebung angezeigt. Die Übersichtlichkeit hält sich in Grenzen, aber dieser Service ist besser als gar nichts. Notorische Kartographier-Hasser (wie der Autor dieses Beitrags) werden vom Fluch befreit, Karopapier mit Dungeon-Umrissen vollkritzeln zu müssen. Weitere Neuzugänge sind einige Zaubersprüche und Talente, die Icon-Anklick-Bedienung sowie das kompliziertere Knacken von Schlössern. In aussichtslosen Kämpfen gegen überlegene Monster dürfen Sie jetzt auch per Menüpunkt »Terminate Game« vorzeitig aufgeben, um sofort wieder einen alten Spielstand zu laden. Ein umfangreiches Options-Menü erlaubt die individuelle Lautstärke-Einstellung für Musik- und Soundeffekte sowie die Wahl eines von drei Schwierigkeitsgraden. Lassen Sie sich dadurch nicht in Sicherheit wiegen; auch auf »Easy« ist Dark Savant ein harter Brocken. **(hl)**



MICHAEL THOMAS

The same procedure as every year: Die Macher der Wizardry-Serie sind sich auch dieses Mal wieder treu geblieben. Während sie sich bei dem neuen Zögling gegenüber dem Vorgängerspiel grafisch und akustisch mächtig ins Zeug legten, hat sich in Punkto Spielprinzip und Bedienung kaum etwas geändert. Das bedeutet, daß alles Positive, wie zum Beispiel das ausgeklügelte Rüstungs- und Skill-System, glücklicherweise erhalten blieb und gar noch ein wenig erweitert wurde. Leicht verbessert hat man zum Beispiel das Knacken von Türen und das Entschärfen der Fallen. Leider aber finden wir auch die gleichen nachteiligen Details wieder, die bereits bei »Bane« für Ärger sorgten. So etwa die sehr unhandliche Bedienung, wenn es darum geht, die Habseligkeiten von dahingeschiedenen Gegnern einzusacken, oder wenn ein Charakter der Gruppe einen bestimmten Gegenstand benutzen möchte. Dies macht sich insbesondere bei der neu hinzugekommenen Map-Funktion bemerkbar, muß der Kartenzeichner doch stets die Karte aus seinem Rucksack kramen um einen Blick darauf werfen zu können. Ein spezielles Map-Icon wäre da wohl besser gewesen. Über dies ist die angezeigte Karte fummelig klein und nicht sehr detailliert.

Nerven kosten auch die oftmals langwierigen Kämpfe, da man die Kampfoptionen der einzelnen Charaktere jedes Mal aufs Neue anklicken muß. Platz für ein Repeat-Icon wäre auf dem Bildschirm noch gewesen, nicht aber in den Köpfen der Programmierer.

Aufgrund solcher Macken ist Crusaders nicht unbedingt ein Rollenspiel, das mich zu Begeisterungsstürmen animiert. Wer aber schon am Wizardry-Vorgänger seinen Spaß hatte, wird mit der jüngsten Folge garantiert glücklich und zufrieden sein.



Nachts, auf den Straßen von New City: Eine finstere Zauberer-Gang macht unsere Helden an

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

- ❏ PC/XT
- ■ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❏ Super VGA
- ■ Roland
- ❏ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Sir-Tech
Ca.-Preis	120 Mark
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Abfrage
Anleitung	Englisch (viel); deutsche Version in Vorbereitung
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 5,4 MByte

Besonderheiten:
Farbige Landkarte liegt der Packung bei.

Wir empfehlen: 386er (min. 20 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

87

Vorhang auf für den vierten Akt des Might&Magic-Spektakels, vorgeführt auf den Brettern, die die Rollenspiel-Welt bedeuten. Diesmal wird einem klapprigen Knochenwicht namens Lord Xeen kräftig eingeheizt.



MIGHT & MAGIC IV – CLOUDS OF XEEN

Scheinbar still und friedlich schwebt eine neue Welt namens Xeen inmitten des Rollenspiel-Universums. Sie ist flach wie vor Kolumbus' Zeiten, doch auf der Oberfläche geht es ganz schön rund. Dort nämlich will ein finsterer Zögling der Unterwelt namens Lord Xeen Quadrant für Quadrant des so schönen Landes an sich reißen. Unser Bösewicht war allerdings nicht immer so böse. Als Roland der Glänzende zog er einstmals aus, um das geheimnisvolle »Land unter dem Land« zu suchen, welches in vielen Legenden beschrieben wurde. Roland schien jene finstere Unterwelt gefunden zu haben – und die dunkle Magie dazu. Denn als übler Lord Xeen, strotzend vor bösem Zauber, kehrt er zurück. Nicht aber um dem Regenten, König Burlock, brav von seinen Reisen zu berichten. Seine wahren Absichten sind schauerlich: die Unterwerfung des blühenden Landes Xeen mit der Kraft der dunklen Magie. Dazu benötigt er ein einzigartiges Artefakt: den sechsten Spiegel.

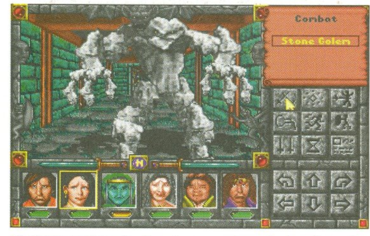
Getreu der bisherigen Devise von »Might&Magic«, die da lautet »Neues Abenteuer, neue Helden«, sind jene wackeren Recken, die sich Lord Xeen entgegenstemmen, zunächst einmal frischgebacken und unerfahren. Das bedeutet, daß auch dieses Mal die Übernahme von Charakteren aus den Vorgängerspielen nicht vorgesehen ist. So müssen Sie wohl oder übel zunächst zur Charakter-Generierung schreiten. Ganz Eilige können

HEINRICH LENHARDT

Vorwerfen kann man dem jüngsten Rollenspiel von New World Computing nicht viel: Es baut auf einem soliden Spielsystem auf, bietet ein wenig Feinschliff bei Grafik und Bedienung, aber das große Staunen bleibt irgendwie aus. Clouds of Xeen ist eine neue, verbesserte Version bekannter Might&Magic-Freuden, die dank eines wesentlich leichteren Schwierigkeitsgrades auch Normalsterblichen zugänglich ist. Wer genug Bares übrig hat, um sich neben diversen anderen aktuellen Rollenspiel-Leckereien auch diesen Programm zuzulegen, wird solide unterhalten. Kein innovativer Paukenschlag, aber solide Qualitätsarbeit der Kategorie »Da weiß man, was man hat«.



Aller Anfang ist schwer: Auch in Might&Magic IV fangen Charaktere bei Level 1 klein an.



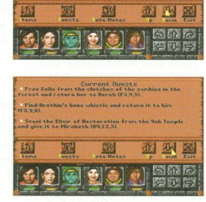
Die 3D-Darstellung der Umgebung wurde grafisch verbessert

sich allerdings mit einer bereits vorgefertigten Party sofort ins Getümmel stürzen. Bei der Schaffung neuer Helden hat sich außer einer leicht verbesserten Grafik gegenüber Might&Magic III nichts geändert. Nach wie vor stehen in einem übersichtlichen Screen verschiedene Rassen zur Verfügung, die gemäß ihrer zufällig ausgewürfelten Attribute bestimmte Berufs-Klassen wählen dürfen. Einige Figurenklassen besitzen bereits zu Beginn des Spiels über besondere Talente (Skills), die für das Überleben in der neuen Welt essentiell sein können. Dazu gehören etwa das Ahnen von Gefahren (Danger Sensing), das Entdecken von geheimen Türen (Spot Secret Doors), das kunstgerechte Entschärfen von Fallen (Thievery) oder die so wichtige Kunst des Kartenzeichnens (Cartography).

Clouds of Xeen bietet erstmals zwei Spielstufen an. Während Sie im »Adventurer«-Modus nur von den »nötigsten« Monstern behelligt werden und sich daher primär den Rätseln widmen können, so wimmelt es nur so von Zufallsmonstern, sollten Sie »Warrior« gewählt haben. Diese Festlegung kann später im Spiel nicht mehr geändert werden. Kenner von Might&Magic III werden sich sofort im Spiel zurechtfinden, da sich an der grundlegenden Bedienung fast nichts geändert hat. Auffallend ist lediglich, daß die Grafik erheblich ausgefeilter wirkt als beim Vorgänger. So zum Beispiel im großzügigen 3D-Sichtfenster, das die Welt aus der Sicht der Party zeigt. Bezüglich der Landschaften und der Dungeons haben sich die Grafiker von New World Computing einige Verschönerungen einfallen lassen. Objekte und Monster sind nun anspruchsvoller gezeichnet und fließender animiert.

Die Statistiken der Party-Mitglieder erhalten Sie durch direktes Anklicken der Portraits gezeigt. Sofort werden die Attribute, der Level, die im Besitz befindliche Edelsteine, das gehortete Gold und allerlei andere Zustandsdaten angezeigt. Von hier aus können Sie auch einen Blick in den Rucksack (Backpack) der einzelnen Figuren werfen. Gut sortiert nach Waffen, Rüstungen, Ausrüstung und Sonstiges finden Sie dort alles, was die Charaktere während ihrer Reise eingesackt haben. Das An- und Ablegen von Waffen, Rüstungen und anderen Gegenständen ist wie bei Might&Magic III etwas umständlich, wenn Sie dies mit der Maus vornehmen. Über die Tastatur-Kommandos verläuft alles jedoch sehr schnell.

Alle Aktionen der Party laufen über neun Maus-Icons oder deren korrespondierende Tastatur-Befehle ab, deren Funktion und Aussehen mit denen des Vorgängers identisch sind. So zücken die Charaktere wie gehabt über den »Shoot«-Schalter die Fernwaffen, treten per Mausklick Türen ein oder verlassen auf Befehl die Gruppe. Magier dürfen auf Wunsch zaubern, indem sie aus einer Liste der verfügbaren Sprüche den entsprechenden aus-



Das Spiel denkt mit: In einem elektronischen Notizblock notiert Clouds of Xeen alle bemerkenswerten Gegebenheiten und gibt Auskunft über noch zu bestehende Missionen.



MICHAEL THOMAS

Clouds of Xeen ist eine Fortsetzung des Might&Magic-Reigens, wie wir sie erwartet haben. Während die Programmierer im wesentlichen dem Spielprinzip treu geblieben sind, haben sie hier und da einige Unzulänglichkeiten ausgebügelt und sich vor allem um die »Verpackung« gekümmert. So wurde gewaltig an der Grafik gearbeitet und per Soundblaster bekommt realistische Digi-Effekte zu hören. Natürlich gibt es neue Monster, neue Dungeons und vor allem unzählige neue Aufgaben, die es zu bewältigen gilt. Der Schwierigkeitsgrad wurden gegenüber dem reichlich schweren dritten Teil gehörig entschärft.

Doch wie alle Might&Magic-Versionen besitzt auch Clouds of Xeen eine unangenehme Eigenschaft: Konzentriert man sich ausschließlich auf den Hauptstrang der Story, nämlich Lord Xeen in die ewigen Jagdgründe zu schicken, schrumpft das anfänglich gigantisch scheinende Spiel zu einem Rollenspiel-Intermezzo eher geringer Größe zusammen, das Profis in unüblich kurzer Zeit abgehandelt haben werden. Wer sich jedoch dem riesigen Land Xeen hingibt und die vielen Nebenaufgaben auskosten will, der wird einige Zeit beschäftigt sein.





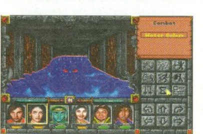
Wertstofftrennung im Rucksack: Waffen, Rüstungen und Sonstiges werden sorgsam in eigenen Fenstern verwaltet.

Ein Blick in die Statistik unseres Ritters »Dolgrin«



Sagen Sie Papier und Bleistift lebewohl, denn Clouds of Xeen kartographiert die Umgebung automatisch mit





Ein Wassergolem im Anmarsch – zücken Sie schon mal die Waffen und Zauberstäbe

IM WETTBEWERB

Clouds of Xeen kann nicht ganz mit den »Giganto«-Rollenspielen der Größenordnung Ultima Underworld und Dark Savant mithalten, behauptet sich jedoch recht gut. Durch einige Verbesserungen im Detail und den gemäßigten Schwierigkeitsgrad bietet es eine echte Steigerung gegenüber dem Vorgänger. Teil III der Saga wird allenfalls Profis besser munden, denen ein Rollenspiel nicht schwer genug sein kann. Absolute Einsteiger sollten um beide Might&Magics einen Bogen machen und lieber zu einem der leichteren Beholder-Rollenspiele greifen.

Spiel	Wertung
Ultima Underworld	93
Crusaders of the Dark Savant	87
MIGHT & MAGIC IV: CLOUDS OF XEEN	**79**
Bane of the Cosmic Forge	78
Dungeon Master	76
Might & Magic III	75

wählen und anschließend aktivieren. Dies Anzahl der vorhandenen Zaubersprüche ist zu Beginn des Spiels noch sehr gering. Im Laufe der Zeit können Ihre Magier jedoch bis zu 100 Magieformeln unterschiedlichster Eigenschaften in Gilden dazukaufen. Die Liste wird dadurch immer länger, was die Auswahl des gewünschten Spruchs nicht gerade erleichtert. Glücklicherweise wird die zuletzt gewählte Zauberformel gespeichert, so daß Sie ohne größere Anstalten den gleichen Zauber mehrmals hintereinander sprechen können.

Sollte einer Ihrer wackeren Kämpfer oder Magier den Skill »Cartographer« besitzen, so wird eine äußerst angenehme Eigenschaft des Spiels aktiv. Clouds of Xeen kartographiert nämlich alle Bewegungen der Abenteurer automatisch mit und speichert die gesamten Karten zusammen mit dem Spielstand. Wichtige Örtlichkeiten, wie Städte, Dungeon-Eingänge oder einsame Hütten werden ebenfalls eingezeichnet. Interessant ist auch, daß während des Spielablaufs stets ein Ausschnitt der aktuellen Karte angezeigt werden kann. So sind Sie immer im Bilde, wo Sie sich gerade befinden. Unterstützend zur automatischen Karte notiert das Programm alle interessanten Punkte auf der Landkarte mitsamt Quadrant und Koordinaten, so daß Sie etwa einen Heilbrunnen ohne größere Schwierigkeiten wiederfinden dürften. In just demselben »Notizbuch« werden auch alle noch ausstehenden Aufgaben (Quests), die dafür benötigten Artefakte und wichtige Hinweise niedergeschrieben.

Ein letzter lebenswichtiger Schalter veranlaßt die Charaktere schließlich zu einer ausgiebigen Rast, wobei gemäß der



Ansprechende Grafiken sorgen für Atmosphäre

Might&Magic-Philosophie nach der Ruhepause alle Wunden geheilt und die gesamte magische Energie regeneriert ist. Dieser etwas unrealistische Vorgang vermeidet zwar das lästige Hochpäppeln verwundeter Charaktere; man ist jedoch verleitet, alle fünf Schritte eine heilende Rast einzulegen. Genesen können die mutigen Gesellen aber nur, wenn Sie während ihres Schönheitsschlafes nicht von lästigen Monstern gestört werden. Und derlei gibt es viele im Lande Xeen. Solange sich die garstigen Kreaturen noch in ausreichender Entfernung befinden, gelingt es vielleicht, sie sich mit Fernwaffen oder Magie vom Leibe zu halten. Stapfen diese jedoch heran, hilft nur der brutale Nahkampf, der wie bei allen Versionen von Might&Magic in Runden ausgefochten wird. An die Reihe kommt stets der Charakter, dessen Geschwindigkeits-Attribut (Speed) am höchsten ist. Im »Combat-Modus« wechseln die Icons am Bildrand und es kann nun hemmungslos angegriffen, gezaubert, geblockt oder ein Gegenstand benutzt werden. Heillose Flucht ist natürlich auch möglich. Zudem bietet das Programm einen Schnellkampf an, bei dem Sie zunächst für jeden Charakter angeben, welche Aktion ausgeführt werden soll. Anschließend müssen Sie nur noch ein einziges Icon (oder die entsprechende Taste) betätigen, um sich Runde für Runde durch die Monsterreihen zu schlachten. **(mt)**



MIGHT & MAGIC IV - CLOUDS OF XEEN

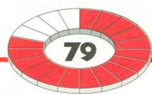
❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	New World Computing
Ca.-Preis	120 Mark
Kopierschutz	Erträgliche Handbuch-Abfrage
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch (viel und anspruchsvoll); deutsche Version in Vorbereitung
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 14 MByte

Besonderheiten:
Die Aufgaben der einzelnen Missionen und besondere Begebenheiten werden automatisch mitprotokolliert.

Wir empfehlen: 386er
(min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



FÜR WASSERSCHÄDEN HAFTEN WIR NICHT!!!



Published by SOFTGOLD, Infohotline 02131/ 66 02 36
Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 • Österreich: Darius und Karasoft • Schweiz: Thali AG

Wenn sich ein Programmierteam »Horrorsoft« nennt, kann man sich schon denken, daß dessen Spiele nicht von flauschigen, kuscheligen Mimen bevölkert sind. Bei Accolade veröffentlichten die Engländer bereits »Elvira« und »Elvira II: Jaws of Cerberus«. Nach zuletzt rückläufigen Verkaufszahlen bei Programmen mit der amerikanischen Grusel-Lady legt Horrorsoft jetzt ein neues Szenario vor, das allerdings auf dem Elvira-Rollenspielsystem aufbaut. »Waxworks« bietet die bekannte Mischung aus Gegenstände raffen, Puzzles lösen und Monster zerhackstücken, bei dem die Grafik neue Spitzenwerte in der Kategorie »schön scheußlich« erzielt.

Ort der Handlung ist die englische Kleinstadt Irontown, die der Held unserer



Alle Icons sind schon da: Monsterbekämpfung nach dem bewährten Elvira-Prinzip

Der Fluch der Pharaonen



Horrorsoft schnürte ein Grusel-Quartett für Spieler mit starken Nerven und noch stärkeren Mägen. Die Reise in vier fantastische Wachsfigurenkabinette wurde mit reichlich blutrünstiger Grafik dekoriert.

WAXWORKS

Geschichte anläßlich der Beerdigung seines Onkel Boris zum ersten Mal seit seiner Kindheit wieder besucht. Boris war ein komischer Kauz mit einer Vorliebe für alles Makabre wie Foltertechniken und prominente Massenmörder. Er pflegte dieses »Hobby« so intensiv, daß er sein altes viktorianisches Haus in eine Art Wachsfiguren-Kabinett umbaute, in dem sich bald Figuren von Hexen, Dämonen und anderen vertrauenerweckenden Gestalten ansammelten. Das Spiel beginnt auf den Stufen zu Onkel Boris' unheimlichen Haus. Die Gestalt eines wenig vertrauenerweckenden Butlers zeichnet sich als Silhouette vor einem Fenster ab, irres Gelächter hallt durch die Nacht und Sie stellen sich langsam die Frage, ob die Lektüre zu vieler Stephen King-Romane zu unerwünschten Nebenwirkungen führen kann. Der verstorbene Onkel



Im Würgegriff der Minen-Monster



Rendezvous mit Jack the Ripper



Remmidemmi auf dem Friedhof

HEINRICH LENHARDT

Bei Abenteuer- und Rollenspielen sind die Standard in den letzten 18 Monaten explosionsartig nach oben geschraubt worden. Während sich die Mitbewerber mit immer wieder neuen Superlativen bei Grafik und Spieldesign überbieten, steht bei Horrorsoft die Zeit still. Gut ein Jahr nach der Veröffentlichung von Elvira II ist Waxworks ein etwas unbefriedigender Aufguß. Spielsystem und Komfort wirken angestaubt; richtig gesteigert hat man sich nur beim Würg-Faktor der Grafik. Vor allem die Todesarten Ihrer Spielfigur werden mit so vielen liebevollen Details dargestellt (zerfetztes Gesicht, heraushängende Gedärme etc), das nur Horror-Fans und angehende Chirurgen an einer solchen Detailversessenheit ihre Freude haben werden.

Die vier Szenarien liefern auf den ersten Blick viel Abwechslung, aber spielerisch kommt immer dasselbe dabei heraus: rumlaufen, alles mitgehen lassen und ein Monster nach dem anderen zerhackstücken. Eine Ausnahme ist die Jack-the-Ripper-Welt, wo nicht gekämpft wird und die Adventure-Ansätze im Vordergrund steht. Die Motivation, sich weiter voranzuspielen, um neue grafische gelungene Gruselgegner zu erblicken, wird durch einige Benutzer-Unfreundlichkeiten ziemlich gebremst. Obwohl man sich in allen vier Welten leicht verlaufen kann, gibt es keine Orientierungshilfe in Form von Automapping. Wer ungern mit Papier und Bleistift Karten von Hand zeichnet, hat wenig zu lachen. Für Liebhaber gruseliger Materie bietet Waxworks viel zum Gucken; Normalspieler greifen lieber zu einem der zahlreichen besseren Konkurrenzprodukte.



Im Bergwerk verwandelt eine Monsterpflanze ehrbare Kumpels in seelenlose Mutanten



Die Ratschläge von Onkel Boris helfen leider nicht in allen Lebenslagen weiter

Ihnen wird schon bei diesem Bild schlecht? Dabei ist dies noch die harmloseste »Todesgrafik«, die im Programm auftaucht

Wer wird denn gleich den Kopf verlieren? Ein echter Untoter kämpft auch ohne Halsbedeckung weiter

meldet sich sogleich telepathisch zu Wort und weicht Ihnen fortan als guter Geist nicht mehr von der Seite. Durch das Benutzen einer Kristallkugel können Sie ihn beschwören, um sich ein paar Tips in vertrackten Situationen geben zu lassen. Seine Kommentare sind aber sehr allgemein; der Schwierigkeitsgrad des Programms ist insgesamt recht hoch. Speichern Sie am besten alle drei Minuten den Spielstand.

Vier magische Wachsfigurenkabinette warten darauf, von Ihnen in einer beliebigen Reihenfolge betreten zu werden. Jede Mission ist ein Spiel für sich, in der Sie eine Art bösen spirituellen Zwillingsbruder beseitigen müssen. Die einzelnen Szenarien entführen Sie in eine ägyptische Pyramide, das viktorianische London bei Dienstbeginn von Jack the Ripper, die unheimlichen Gänge eines Bergwerks und das lauschige Ambiente eines von Zombies besetzten Friedhofs. Das Grundspielprinzip ist bei allen vier Abschnitten gleich. Sie marschieren nicht lange durch das perspektivisch dargestellte Gelände, da nähert sich schon das erste Monster. Der Schlagabtausch mit dem Unhold geschieht in Echtzeit; Sie sollten also möglichst schnell mit dem Schwert-Icon auf eine empfindlich wirkende Körperteile des Monsters klicken. Besiegte Gegner können nach Gegenständen durchsucht werden. Im ganzen Spiel wimmelt es nur so von Objekten, die Sie oft zum Lösen von Puzzles benötigen.

Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen sammeln Sie nicht nur fürs Bekämpfen von Monstern Erfahrungspunkte. Auch das Erforschen des Spielgebiets wird honoriert; manchmal wird man durch Herumlaufen in einer bislang unentdeckten Gegend um einen Level befördert. Je höherwertiger Ihr Charakter, desto stärker und robuster wird er. Außerdem winkt mehr psychische Energie, die für das Beschwören von Onkel Boris gebraucht wird. **(hl)**



IM WETTBEWERB

Viele Horrorspiele verbreiten vor allem wegen ihrer schlechten Qualität Angst und Schrecken. Waxworks ist noch ganz passabel, aber etwas einfallsloser als der Vorgänger Elvira II. Die Software-Parodie auf den Trashfilm Plan 9 from Outer Space erreicht dank humoristischer Ansätze noch das Mittelfeld und wird vom Grusel-Adventure Darkseed locker unterboten. Trotz grafischem Beistand des Künstlers H.R. Gigers gilt dieser Titel als Schauerstück in Sachen Spielbarkeit.

Spiel	Wertung
Ultima Underworld	93
Elvira II: Cerberus	68
WAXWORKS	**64**
Plan 9 from Outer Space	54
Darkseed	37



WAXWORKS

- ❏ PC/XT
- ❏ EGA
- ■ AdLib
- ■ Tastatur
- ■ 286er
- ■ VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Maus
- ■ 386er
- ❏ Super VGA
- ■ Roland
- ❏ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Accolade
Ca.-Preis	120 Mark
Kopierschutz	Erträgliche Drehscheiben-Abfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch (viel; deutsche Version i. Vorbereitung)
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: 8,6 MByte

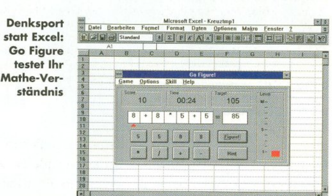
Besonderheiten: Vier Szenarien, die in einer beliebigen Reihenfolge gespielt werden dürfen.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.

64



Microsoft setzt weiter auf Spiele: Die vierte Entertainment-Sammlung für Windows bietet unter anderem Schach, mathematische Kopfnüsse, einen Blackjack-Trainer und Puzzle-Chips.



Denksport statt Excel: Go Figure testet Ihr Mathe-Verständnis

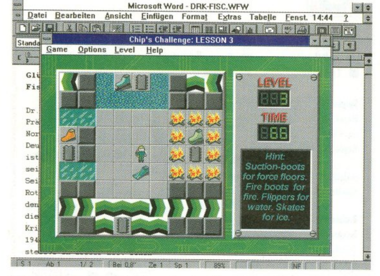
WINDOWS ENTERTAINMENT PACK 4

Tips für Spielbank-Sprenger

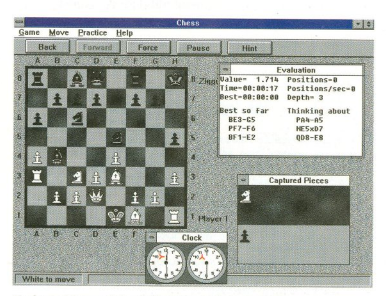
Maxwell's Maniacs: seltsames Spielprinzip

Vierte Runde, gleiches Spiel: Microsoft will uns zum wiederholten Male den harten Windows-Alltag mit ein paar Spielchen versüßen. Das »Windows-Entertainment Pack 4« ist Schachpartner, Denksport-Aufgabe und Geschicklichkeits-Test zugleich. Auf neue Bildschirmschoner (wie in den ersten drei Packs) müssen Sie diesmal aber verzichten.

Den Anfang machen die beiden Geschicklichkeits-Tests »Jeezball« und »Maxwell's Maniac«. Jeezball hat entfernte Ähnlichkeit mit dem Spielhallen-Klassiker »Qix«: Per Mausklick ziehen Sie senkrechte und waagerechte Linien über eine Fläche. Einer der beiden Teile fällt dann nach unten weg und die Spielfläche wird kleiner, bis Sie schließlich einen gewissen Prozentsatz der Fläche eliminiert haben. Allerdings dürfen Sie beim Linienziehen keine der herumflitzenden Kugeln berühren. Maxwell's Maniac bietet fast identische Grafik, aber ein anderes Spielprinzip. Diesmal



Chip's Challenge hat abstrakte Grafik, aber tolle Puzzles



Ein brauchbares Schach für Gelegenheits-Spieler

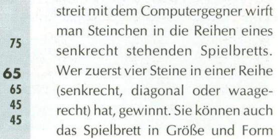


IM WETTBEWERB

Windows Ent. Pack 1	75
WINDOWS ENT. PACK 4	**65**
Windows Ent. Pack 2	65
Windows Ent. Pack 3	45
Symantec Game Pack	45

Vor allem dank des Schach-Programms schneidet das vierte Entertainment Pack gut im Vergleich zur Konkurrenz aus dem eigenen Hause ab. Pack 1 mit den Klassikern »Tetris« und »Tai Pei« (einer guten »Shanghai«-Variante) ist allerdings immer noch unschlagbar. Mit einer technisch besseren »Chip's Challenge«-Version hätte Microsoft hier Boden gut machen können. Das Entertainment Pack 2 gelangt mit dem genialen »Pipe Mania« sowie der Ishido-Variante »Stones« ebenfalls zu höheren Wertungsweihen. Mit eher langweiligen Spielen ohne echtes Highlight liegen Entertainment Pack 3 und das Symantec Game Pack auf den hinteren Plätzen.

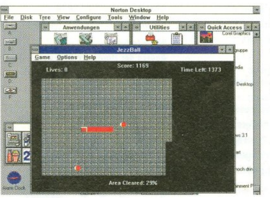
können Sie Türen zwischen Kammern verschieben, was einen Durchgang schließt, dabei aber einen anderen öffnet. Die herumflitzenden Kugeln müssen alle in einer Kammer gesammelt werden, um in den nächsten Level zu gelangen. »Chip's Challenge« ist die Windows-Umsetzung eines bekannten Computerspiels. Programmierer Chip muß sich durch 144 Denksport-Levels knobeln. Der Ausgang eines Levels öffnet sich erst, wenn Chip alle herumliegenden Computer-Chips aufgesammelt hat. Doch vor das Einsammeln haben die Programmierer Türen und verstecke Schlüssel, herumlaufende Monster, Feuer, Eis, Laufbänder, Schalter, verschiebbare Wände und einiges mehr gestellt. Für jeden Level gibt's ein Paßwort, damit Sie nicht wieder von vorne beginnen müssen, wenn Sie an einem späteren Tag weiterspielen. Weiter geht's mit »Dr. Blackjack«, einer Simulation des Kartenspiels, das Sie vielleicht auch unter dem Namen »17+4« kennen. Dr. Blackjack hält die Bank, stattet Sie mit einem Anfangskapital aus und läßt Sie verschiedene Strategien ausprobieren. Auf Wunsch gibt der Doktor auch strategische Tips, damit Sie sich in einem echten Casino nicht zu sehr blamieren. Hinter »Tic Tac Drop« verbirgt sich das gute alte »Vier gewinnt«: Im Wettstreit mit dem Computergegner wirft man Steinchen in die Reihen eines senkrecht stehenden Spielbretts. Wer zuerst vier Steine in einer Reihe (senkrecht, diagonal oder waagerecht) hat, gewinnt. Sie können auch das Spielbrett in Größe und Form variieren.



Die »Vier gewinnt«-Variante Tic Tac Drop

»Go Figure!« ist ein Fall für beinharte Denksportler mit Mathe-Faible. Der Computer gibt Ihnen vier Ziffern, vier Symbole für die Grundrechenarten und eine Zielzahl vor. Mit diesen acht Symbolen müssen Sie jetzt eine Rechnung aufstellen, welche die Zielzahl genau trifft. Der Schwierigkeitsgrad der immer wieder neu erzeugten Puzzles ist frei einstellbar; außerdem gibt es knifflige Zeitlimits und sogar eine High-Score-Liste.

Den Abschluß des Spiele-Pakets macht ein Schachspiel. »Chess« hat sicher keine Großmeister-Qualitäten, ist für einen Gelegenheitsspieler aber ein sinnvoller Partner. Es bietet eine Eröffnungsbibliothek, mehrere Schwierigkeitsgrade und eine übersichtliche Spielbrett-Gestaltung. Auf Wunsch werden auch die Notationen festgehalten. **(bs)**



Jeezball: Qix-Abklatsch der durchwachsenen Art



BORIS SCHNEIDER

Die Windows-Entertainment Packs waren schon immer eine Sammlung von Einzelstücken höchst unterschiedlicher Qualität. Die meisten Programme sind Shareware-Spiele, die Microsoft lizenzierte und für die Entertainment Packs aufpolieren ließ; in jüngster Zeit kaufte man sogar Lizenzen guter DOS-Produkte und ließ sie nachprogrammieren. Auf diese Weise ist auch Chip's Challenge, das Highlight der Sammlung, entstanden. Das blockweise »Ruckling« (Scrolling kann man dazu nicht mehr sagen) und die arg abstrakte Grafik mögen abschrecken, aber das Spielprinzip und seine starken Levels haben unter der Umsetzung nicht gelitten. Schwachpunkte sind die Jeezball- und Max-well-Programme, bei denen man das Gefühl hat, der Entwickler wußte nicht so recht, was er programmieren sollte. Wer Blackjack mag, wird auch die Windows-Version mit Strategie-Berater schätzen. Können Sie mathematischen Denksport nicht ausstehen, wird das Go-Figure-Programm auf Sie wie ein rotes Tuch wirken.

Für Liebhaber netter kleiner Logeleien ist der neue Entertainment Pack insgesamt sein Geld wert. Hätte Chip's Challenge bessere Grafik, würde sich der Kauf des Packs nur wegen dieses Spiel lohnen. Die miese Technik läßt sich angesichts der guten Mischung dieser abwechslungsreichen Spiele-Sammlung noch verschmerzen.

WINDOWS ENTERTAINMENT PACK 4

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
■ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Spielesammlung
Hersteller	Microsoft
Ca.-Preis	100 Mark
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch, ausreichend
Spieltext	Englisch (viel; Englisch-Grundkenntnisse empfohlen)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft

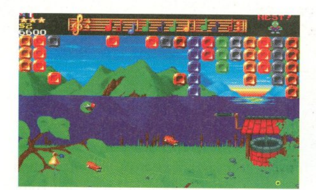
RAM-Minimum: 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Sieben Spielprogramme für Windows von unterschiedlicher Art und Qualität.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.



Comeback des grünen Grinsegesichts: Wizballs Filius wandelt auf Breakout-Pfaden.



Brechen Sie die bunten Kristalle los, um sie den süßen Faltern auf die Flügel zu hauen

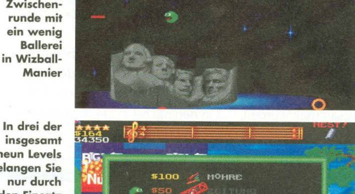


Wizkid darf seine Notensammlung durchs Aufsammeln der Farbkapseln komplettieren

WIZKID



Abwechslung beschert diese Zwischenrunde mit ein wenig Ballerei in Wizball-Manier



In drei der insgesamt neun Levels gelangen Sie nur durch den Einsatz bestimmter Bonus-Gegenstände

Es war einmal ein Actionspiel namens Wizball, das vor etwa fünf Jahren vor allem Besitzer des Heimcomputers C 64 erfreute. Die schrumpelige, unansehnliche PC-Umsetzung, die in jenen tristen CGA-Tagen programmiert wurde, geriet erfreulicherweise bald in Vergessenheit. Aber weil es anscheinend nie zu spät für eine Fortsetzung ist, präsentiert der Hersteller jetzt die nächste Generation der grünen Grinsekugel: Wizkid nennt sich der Junior, der Papa aus dem Gefängnis eines Bösewichts befreien muß. Das Spielprinzip hat mit dem Vorgänger nicht mehr viel zu tun und erinnert mehr an Breakout-Programme. Wizkid kann über den ganzen Bildschirm schweben. Er muß dabei handfeste Gegenstände balancierend im Spiel halten und herumhuschende Insekten, Pinguine und andere bedauernswerte Kreaturen damit treffen. Erwischt man mit einem Wurfgeschoß mehrere Gegner, taucht eine Farbkugel auf. Pro aufgesammelte Kapsel wird eine Note in der entsprechenden Farbe am oberen Bildrand ausgefüllt. Ist dies geschafft, kann Wizkid fleißig Kleingeld kassieren, daß zwischen den Runden in merkwürdig anmutende Gegenstände investiert werden darf. Mit bestimmten Dingen im Gepäck (und viel Ausprobieren) gelangen Sie in Zwischenlevels. Ein Beispiel: Wenn Sie einen (Flieger-)Schal kaufen, kann Wizkid ein Flugzeug benutzen und damit in eine Bonusrunde gelangen, in der eine Minirunde in Wizball-Manier geballert wird. Das Spiel kann aber auch gelöst werden, wenn man sich auf die Breakout-Levels beschränkt und die Bonusrunden außen vor läßt. Bei Wizkid haben Sie die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden und zwei Geschwindigkeiten. Die Grafik ist durch und durch auf niedlich getrimmt und bietet vom Zirkusclown bis zum Schmetterling reihenweise niedliche Gegner. Das Programm wäre auch für Kinder geeignet, doch die Programmierer konnten sich ein drastisches Abservieren getroffener Gegner nicht verkneifen: Das Zermatschen mit einer Prise Digi-Blut paßt überhaupt nicht zum lieblichen Grundtenor. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT

Ich könnte mich jetzt wieder seitenlang über Nervigkeiten wie den nicht abbrechbaren Vorspann oder den minimalistischen Sound aufregen, aber von Oceans PC-Spielen darf man anscheinend keine technische Professionalität erwarten. Wollen Sie z.B. die Konfiguration ändern, um eine andere Soundkarte anzusprechen, müssen Sie das komplette Programm nochmals von Diskette installieren – Nerv! Man muß dem Schöpfer wohl schon dafür dankbar sein, daß man vom Programm aus auf die DOS-Ebene zurückkehren darf.
Das eigentliche Spiel ist ein Verwirrstück der Kategorie »Nicht sonderlich gut, hätte aber schlimmer werden können«. Das flotte, bunte Rumgeschubse diverser Wurfgegenstände hat als Zwischendurch-Spielchen eine gewisse Daseinsberechtigung, ist aber keinesfalls einen Hunderter wert. Gute Breakout-Varianten gibt es im PD- und Shareware-Bereich zu genüge. Sieht man von der finanziellen Unterstützung notleidender englischer Programmierer ab, gibt es keinen guten Grund, warum Sie sich Wizkid kaufen sollten. Wenn sich Ocean schon mit einer solchen notdürftig aufgepeppten Sparflammen-Idee an die Öffentlichkeit traut, dann sollte der Preis auch angemessen niedrig sein.



WIZKID

❑ PC/XT	■ 286er	■ 386er
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib	■ Soundblaster	■ Roland
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Geschicklichkeit
Hersteller	Ocean
Ca.-Preis	100 Mark
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Mangelhaft

RAM-Minimum: 640 KByte
Festplattenplatz: ca. 2,0 MByte

Besonderheiten:
Ändern der Hardware-Konfiguration gelingt nur durch neues Installieren von Diskette.

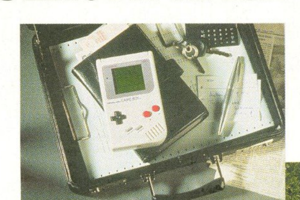
Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.

36

AKTION

LESERUMFRAGE

STANDORT-BESTIMMUNG



Sie verraten uns ein paar Details über Ihre PC-Vorlieben, damit wir PC PLAYER ganz nach Ihrem Geschmack gestalten können. Im Gegenzug verlosen wir ein paar verspielte Preise – wenn das mal kein Angebot ist.

Sie ist vollbracht, die mit großem Enthusiasmus zusammengezimmerte Erstausgabe. Doch nun ist der Augenblick gekommen, in dem sich die Redaktion fragen muß, ob sie auch wirklich den Geschmack der Leserschar getroffen hat. Damit wir ein wenig schlauer über Ihre Vorstellungen werden, führen wir eine Leserumfrage durch.

Bitte kreuzen Sie sich durch diese beiden Seiten, auf der diverse Fragen zu Ihrem PC-System und PC PLAYER der Beantwortung harren. Reißen Sie dann das Blatt heraus (Sammler können uns natürlich auch Fotokopien schicken) und schicken Sie es bitte an folgende Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player
Zaunkönigweg 2 c
8000 München 82

Sie dürfen uns Ihre Meinung natürlich anonym mitteilen; wer hingegen an der Preisverlosung teilnehmen will, sollte seinen Absender angeben. Damit sich die Mühe für Sie auch lohnt, verlosen wir unter allen Einsendern 5 Game Boy-Videospiele inklusive Tetris und 10 mal die deutsche Version von Microsoft Golf. Einsendeschluß für diese Aktion ist der 15. Januar 1993; der Rechtsweg ist ausgeschlossen. **(hl)**

Zu gewinnen: 5 Game Boys

Wie vertreibt man sich die Zeit am besten, wenn man in U-Bahn, Wartezimmer oder Stau schmort und der heimische PC fern ist? Nintendos Game Boy ist der absolute Bestseller unter den tragbaren Videospielen und paßt zur Not in eine Hosentasche. Im Lieferumfang ist eine hervorragende Version des Puzzle-Klassiker »Tetris« enthalten.

Zu gewinnen: 10 x Microsoft Golf

Microsoft hat's kapiert: Windows ist zum Spielen da! Unter allen Fragebogen-Einsendern verlosen wir zehn taufrische Exemplare der deutschsprachigen Version von Microsoft Golf. Einen ausführlichen Test dieses Programms finden Sie im Golf-Vergleichstest in dieser Ausgabe.

1. Bitte kreuzen Sie an, mit welchen Komponenten Ihr PC-System ausgestattet ist bzw. welche Erweiterungen Sie sich demnächst zulegen wollen.

CPU	Besitze ich	Will ich kaufen
8086 (PC/XT)	O	O
286 (AT)	O	O
386-SX	O	O
386	O	O
486-SX	O	O
486	O	O

Die Taktfrequenz meines PCs: ______ MHz

Grafikkarte	Besitze ich	Will ich kaufen
Hercules	O	O
CGA	O	O
EGA	O	O
VGA	O	O

Soundkarte	Besitze ich	Will ich kaufen
AdLib-kompatible	O	O
Soundblaster	O	O
Soundblaster Pro	O	O
Roland	O	O

RAM	Besitze ich	Will ich kaufen
640 KByte	O	O
1 MByte	O	O
2 MByte	O	O
4 MByte	O	O
6 MByte	O	O
8 MByte u. mehr	O	O

Diskettenlaufwerk	Besitze ich	Will ich kaufen
5,25-Zoll DD (360 KB)	O	O
5,25-Zoll HD (1,2 MB)	O	O
3,5-Zoll DD (720 KB)	O	O
3,5-Zoll HD (1,4 MB)	O	O

Sonstiges	Besitze ich	Will ich kaufen
Betriebssystem		
Windows	O	O
CD-ROM	O	O
Joystick	O	O
Maus	O	O
Modem	O	O
Farbmonitor	O	O
Laserdrucker	O	O
Nadeldrucker	O	O
Tintenstrahldrucker	O	O

2. Bitte kreuzen Sie an, wie stark Sie sich für die folgenden Spieletypen und PC-Anwendungen interessieren.

Programmtyp	Sehr	Etwas	Gar nicht
Abenteuerspiele	O	O	O
Actionspiele	O	O	O
Denk- + Tüftelspiele	O	O	O
Rollenspiele	O	O	O
Simulationen	O	O	O
Sportspiele	O	O	O
Strategiespiele	O	O	O
Grafik mit PC	O	O	O
Musik mit PC	O	O	O
Desktop Publishing	O	O	O
Datenverwaltung	O	O	O
Lernprogramme	O	O	O
DFÜ/Modem	O	O	O
Tools und Utilities	O	O	O
PD/Shareware allgemein	O	O	O
Windows allgemein	O	O	O

3. Wie wichtig ist Ihnen die PC PLAYER-Diskette?

O Sollte jeder Ausgabe beiliegen, das Magazin dürfte dann auch etwas mehr kosten.

O Bestelle ich lieber für 5 Mark direkt beim Verlag, wenn mich ein bestimmtes Programm interessiert.

O Die Diskette interessiert mich überhaupt nicht.

4. Bitte sagen Sie uns, welche Themen in den nächsten Ausgaben mehr, gleich viel, oder weniger vertreten sein sollen.

Rubrik	Mehr	Gleich viel	Weniger
Spiele-Tests	O	O	O
Hardware-Tests	O	O	O
Software-Tests	O	O	O
Allgemeine PC-Tips	O	O	O
Hitparaden	O	O	O
Interviews	O	O	O
Kleinanzeigen	O	O	O
Marktübersichten	O	O	O
Messeberichte	O	O	O
News & Previews	O	O	O
Technische Grundlagen	O	O	O
Technik-Treff	O	O	O
Tips & Tricks (Spiele)	O	O	O
Windows-Themen	O	O	O

5. Bitte bewerten Sie einige Beiträge aus dieser PC PLAYER-Ausgabe mit einer Schulnote (von 1 = »sehr gut, toller Artikel« bis 6 = »ungenügend, interessiert mich nicht die Bohne«).

Artikel	1	2	3	4	5	6
Aktuell-Meldungen	O	O	O	O	O	O
Power Up (10 Geschenktips zu Weihnachten)	O	O	O	O	O	O
Links Pro-Wettbewerb (Golf-Wochenende)	O	O	O	O	O	O
Reich der 10000 Pixel (VGA und Super VGA)	O	O	O	O	O	O
Windows zum Durchsteigen	O	O	O	O	O	O
Shareware (DCC)	O	O	O	O	O	O
Spieletest Windows Entertainment Pack 4	O	O	O	O	O	O
Spieletest Car & Driver	O	O	O	O	O	O
Lemmings 2	O	O	O	O	O	O
Spiele-Lösung zu Indiana Jones	O	O	O	O	O	O
Technik-Treff	O	O	O	O	O	O
Disketten-Beschreibung	O	O	O	O	O	O
Referenzspiele-Liste	O	O	O	O	O	O

6. Wieviele Personen, Sie eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Ihr Exemplar von PC PLAYER?

Anzahl: ______

7. Wieviel Mark geben Sie durchschnittlich pro Monat für den Kauf von PC-Spielen, PC-Hardware und PC-»Nicht-Spiele-Software« aus?

Betrag	Spiele	Hardware	Software
0 bis 24 Mark	O	O	O
25 bis 49 Mark	O	O	O
50 bis 74 Mark	O	O	O
75 bis 99 Mark	O	O	O
100 bis 149 Mark	O	O	O
150 bis 199 Mark	O	O	O
200 bis 249 Mark	O	O	O
250 bis 299 Mark	O	O	O
300 bis 349 Mark	O	O	O
350 bis 399 Mark	O	O	O
400 Mark u. mehr	O	O	O

8. Wodurch sind Sie auf PC PLAYER aufmerksam geworden?

O Auslage bei meinem Zeitschriftenhändler

O Empfehlung von Freunden

O Werbung in ASM

O Werbung in DOS International

O Werbung in Highscreen Highlights

O Werbung in WinDOS

O Sonstiges:

____

____

____

9. Welche der Fachzeitschriften lesen bzw. kaufen Sie?

Zeitschrift	Lese ich	Kaufe ich
ASM	O	O
c't	O	O
Chip	O	O
Computer Persönlich	O	O
DOS International	O	O
Highscreen Highlights	O	O
MC	O	O
PC Direkt	O	O
PC Professionell	O	O
PC Games	O	O
PC Joker	O	O
PC Praxis	O	O
PC Review	O	O
PC Welt	O	O
Power Play	O	O
WinDOS	O	O

10. Persönliche Daten

Alter: ________ O männlich O weiblich

Welche Schule besuch(t)en Sie?

O Volksschule/Hauptschule

O Weiterführende Schule/Mittlere Reife

O Abitur/Hochschulreife

O Studium

Was machen Sie beruflich?

O Angestellter

O Selbständig

O Schüler

O Student

O Auszubildender

O Ich bin nicht berufstätig

Die folgenden Angaben brauchen Sie nur zu machen, wenn Sie an der Verlosung teilnehmen möchten:

Name:

____

Anschrift:

____

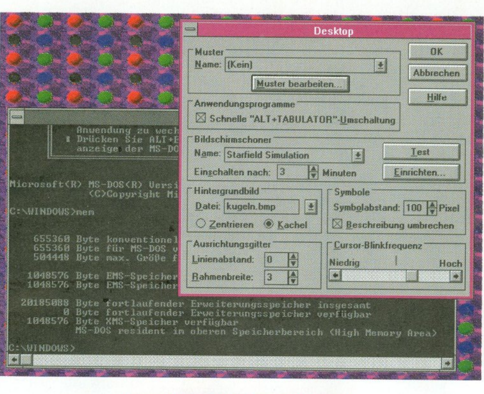
____

____

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift:______________________


… manche sagen,
er sei „besonders empfehlenswert“*
Der Amberstar
von Thalion
*Powerplay 3/92
85% ATARI ST
Auch erhältlich für AMIGA
Jetzt auch für
PC
THALION



Alles drin, alles dran: Menüs, Icons und Fenster

Alle Amigas haben's, Atari STs haben's auch, von den Macs ganz zu schweigen. Nur die PCs, die haben sie noch lange nicht alle – eine grafische Benutzeroberfläche nämlich. Toni Schwaiger geht der Frage nach, ob Windows mehr ist als Füllmaterial für die Festplatte.

Ballast oder Bereicherung: Was bringt eine grafische Benutzeroberfläche?

WINDOWS ZUM DURCHSTEIGEN

Der Amiga-Freak kennt und liebt seine intuitive Workbench, »GEM forever« propagieren die Atarianer unverdrossen, während die Schar der Mac-Begeisterten mit niemandem ihre »Finder« teilen möchten. Nur viele Personal-Computeraner wissen mit Icons nichts anzufangen. Wozu auch? Warum soll ich Geld für eine Software ausgeben, die mir mit viel grafischem Schickschnack hier, etwas Sound dort und der Maus da lediglich die Bedienung meines PCs erleichtern soll. Da tippe ich doch wesentlich schneller »C: MONKEY2« oder »C: COPY SCORES.DAT A:«. Und einen besseren Computer habe ich deswegen doch noch lange nicht, bloß weil er eine »grafische Benutzeroberfläche« (allein dieser Ausdruck!) besitzt. Das ist korrekt. Zum Teil jedenfalls. Wenn Sie nur, ausschließlich und für immerdar DOS-Spiele auf Ihrem Computer laufen lassen, dann brauchen Sie tatsächlich keine grafische Benutzeroberfläche. Ein bißchen Dateien kopieren, Verzeichnisse anlegen und Disketten formatieren erledigt auch die DOS-Shell ganz passabel, wenn Sie die Befehle nicht lieber gleich von Hand eingeben. Aber meine Gewissensfrage lautet dann: »Warum haben Sie sich eigentlich einen Computer angeschafft?« Es gibt doch eine Reihe exzellenter Videospiel-Konsolen mit einem riesigen Repertoire an Spielmodulen, die ohne einen einzigen kryptischen DOS-Befehl zu installieren, zu archivieren und zu starten sind. Aha, jetzt haben wir Sie kalt erwischt! Also doch ein wenig Briefe schreiben hier, eine kleine Adreßverwaltung da, etwas DFÜ vielleicht? Und ein völlig korrekt eingegebener Delete-Befehl hat Ihnen schon ein-

Besser und schöner als die DOS-Shell: der Datei-Manager

Drei Extras auf einen Blick: Rechner, Uhr und Sonderzeichen

mal statt des miesen Pacman-Remakes die Golf-Traum-Scores ins Nirwana katapultiert? Dann ist es höchste Zeit, daß Sie in den nächsten Computerladen gehen, »Windows« kaufen und flugs auf Ihrem Computer installieren. Und über die Sache, daß Sie dann immer noch keinen besseren Computer besitzen, reden wir später.

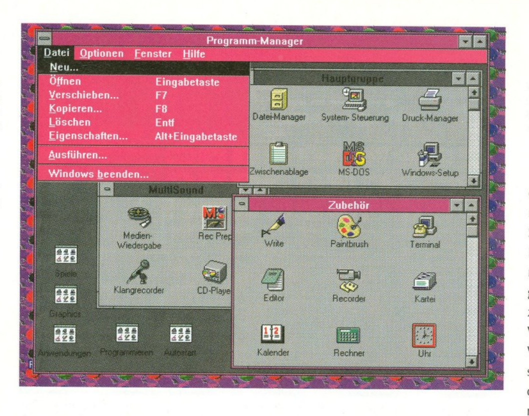
Windows. Könnten Sie sich einen deutschen Software-Millionenseller vorstellen, der sehr schlicht und wenig ergreifend »Fenster« heißt? Nun, das Land mit den nur durch den Speicherausbau begrenzten Möglichkeiten hat uns PC-Besitzern eine grafische Benutzeroberfläche beschert, die eben diesen dramatischen Titel – seltsamerweise wurde er nicht eingedeutscht – trägt. Das wohlbekannte Elternhaus ist die Firma Microsoft unter der Regie von Bill Gates, dem (zumindest offiziell) reichsten Mann Amerikas. Von eben dieser Firma stammt auch das nicht minder populäre Betriebssystem MS-DOS. Die aktuelle Windows-Version 3.1 kostet bereits alleine weniger als 300 Mark und ist zudem oft in Verbindung mit anderen Programmen oder als Computer-Beigabe nochmals ein gutes Stück günstiger zu erstehen. Lassen Sie sich aber keine Version 3.0 andrehen (Schnee von gestern, Sie könnten jedoch auf 3.1 updaten). Dringend zusätzlich anzuschaffen ist eine Maus. Am naheliegendsten ist der Kauf einer original Microsoft-Maus, zu der auch der Autor dieses Artikels kürzlich nach zahlreichen Seitensprüngen reumütig zurückgekehrt ist. Windows kann man aber auch mit der Tastatur bedienen. Viel Spaß dabei.

Windows, Windows, Windows. Gibt's denn keine Alternative? Wenn Sie viel Zeit, RAM und Festplattenkapazität mitbringen: ja. Sie heißt OS/2 2.0 und stammt von IBM (die Firma sollte bekannt sein). Wenn der OS-zwo'sche Softwarepool einmal ebenso randvoll gefüllt sein sollte wie der von Windows es heute schon ist, berichten wir gerne ausführlicher darüber. Übrigens: Erschrecken Sie bitte nicht, wenn Sie Windows auspacken: Die dicken Bücher müssen Sie nicht auswendig lernen, um mit Windows sinnvoll arbeiten zu können. Auch die Installation der (derzeit) sieben Disketten umfassenden Software ist kein Hexenwerk, sondern beschränkt sich auf die Eingabe von A:>SETUP und ein paar Returns. Wieviel Platz Windows auf Ihrer Festplatte (das Vorhandensein einer solchen ist unabdingbar) in Beschlag nimmt, teilt Ihnen das Installationsprogramm zu gegebener Zeit genau mit. Machen Sie sich auf einige Megabyte gefaßt - aber es lohnt sich. Ist die Installation abgeschlossen, genügen drei Buchstaben, um Ihren PC wundersam zu verwandeln:

WIN <Return>

Nach einer kurzen Ladezeit verabschieden Sie sich vom tristen DOS-Prompt und finden sich in einer anderen Welt wieder. Diese Welt wird beherrscht von Fenstern, Icons und Menüs. Und: diese Welt ist farbig, wie die echte. Doch die gravierendste Neuerung betrifft zweifelsfrei die Bedienung Ihres Computers: Tastatur-Eingaben sind out, die Maus ist mega-in. Sie wollen ein Programm starten? Sekunde – Sie suchen das kleine Bildsymbol, das dem gewünschten Programm entspricht. Unter dem Symbol steht zudem der Name des Programms – um Verwechslungen auszuschließen. Positionieren Sie den Mauszeiger (er vollzieht auf dem Bildschirm die

Windows-Spezialität: Mehrere Spiele laufen gleichzeitig



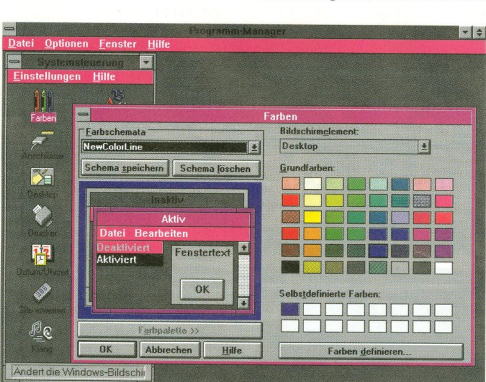
Viele Zubehör-Programme sind im Lieferumfang enthalten

Bewegungen der Maus nach) auf dem Programmsymbol und drücken zweimal schnell hintereinander die linke Maustaste (das ist ein sogenannter Doppelklick). Die Sache ist gegessen, schon startet Windows das ge-wünschte Programm.

Alle Funktionen einer Software sind überlicherweise über Menüpunkte aufzurufen. Laden, Speichern, Suchen, Ausschneiden, Drucken, Schriftart wechseln, Programm verlassen und vieles mehr gehören dazu. Diese einzelnen Menüpunkte sind zu logischen Gruppen zusammengefaßt, den eigentlichen Menüs. Der Menüpunkt »Beenden« steckt zum Beispiel zusammen mit »Speichern« oder »Drucken« im Menü »Datei«. Alle Menüs sind in einer Leiste aufgereiht am oberen Bildrand permanent zu sehen und zu erreichen. Zum Ausführen eines Menüpunkts klicken Sie mit dem Mauszeiger auf das entsprechende Menü, worauf unterhalb des Menünamens in einem Kästchen alle verfügbaren Menüpunkte untereinander aufgelistet erscheinen. Die gewünschte Funktion anklicken, und schon wird sie ausgeführt. Aus- und Eingaben (wie zum Beispiel der Text einer Textverarbeitung) erscheinen normalerweise in den sogenannten Fenstern, die Windows ihren Namen gegeben haben. Ein Fenster können Sie mit der Maus beliebig horizontal wie vertikal verkleinern und vergrößern sowie das ganze Fenster verschieben. Ist der Fensterinhalt größer als das Fenster, so erscheinen automatisch vertikale und/oder horizontale Rollbalken, mit denen Sie den Fensterinhalt nach Belieben verschieben. Es ist durchaus nicht unüblich, daß sich auf dem Bildschirm mehrere Fenster verschiedener Größe mit unterschiedlichen Inhalten munter tummeln. Soviel in aller Kürze zum Bedienungsprinzip der grafischen Benutzeroberfläche Windows. Doch Windows bemüht sich nicht nur darum, Ihnen mehr Bedienungskomfort zu verschaffen, sondern fungiert darüberhinaus auch noch als Hardware-Verwalter. Und das mit Bravour: Windows nutzt Ihre Grafik- und Soundkarte sowie Prozessor und Speicher wesentlich effektiver als dies unter DOS üblich beziehungsweise überhaupt möglich ist (Stichwort Kompatibilität). Dazu einige Beispiele:

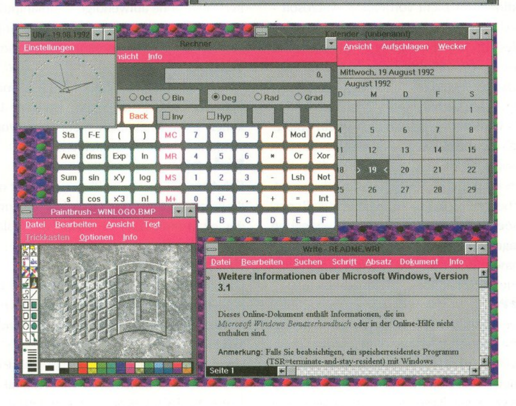
Grafik

Natürlich läuft Windows auch in einer Standard-VGA-Auflösung von 640x480 Bildpunkten und 16 Farben mit 60 Hertz Bildwiederholfrequenz. Aber wenn Ihr Grafikkarten/Monitorgespann es erlaubt, sind auch 1024x768 Pixel in 256 Farben und 76 Hertz Bildwiederholrate kein Problem. Der Vorteil: Mehr Informationen auf dem Bildschirm, verbesserte Farbdarstellung, augenschonenderes Arbeiten. Mittlerweile liefert nahezu jeder Hersteller Windows-Treibersoftware mit seiner Grafikkarte aus - die einzige Voraussetzung, daß Windows auch alle Features Ihrer Karte nutzen kann. Auf DOS-Ebene ist das Ändern von Auflösungen und Farbtiefen eine heikle Angelegenheit, die nicht selten in einem frustrierenden Abbruch der Bemühungen endet. Und nicht zu vergessen: Wenn Sie Windows einmal an Ihre Grafikkarte angepaßt haben, richten sich alle Windows-Programme automatisch nach diesen Vorgaben – im Gegensatz zur DOS-Software, bei der Sie jedem einzelnen Programm Ihre Hard-



Ändern Sie die Windows-Farben, wie es Ihnen paßt

Verschiedene Grafikauflösungen im Vergleich: Oben werden 640 x 480...



... und unten 1024 x 768 Bildpunkte dargestellt.

ware-Daten predigen müssen, wenn Sie von den Standard-Einstellungen abweichen wollen.

Sound

Wenn ein Windows-Programm Geräusche von sich geben will, dann macht es dies auch, ungeachtet dessen, welche oder ob überhaupt eine Soundkarte installiert ist. Sie müssen (ähnlich der Grafikkarten-Installation) lediglich Windows einmalig mitteilen, über welche Soundfähigkeiten Ihr PC verfügt. Im schlimmsten Fall piepst oder quäkt der PC-Lautsprecher, im wohlklingendsten Fall verzückt Stereo-Sound in CD-Qualität Ihre Ohren. Ihr Windows-Spiel muß deshalb keine Kenntnis darüber erlangen, welche Soundkarte denn nun einen Ihrer wertvollen Slots belegt. Windows wird's schon richten. Dies dürfte auch den technologischen Entwicklungs-Horizont kommender Soundkarten-Generationen drastisch erweitern, der bislang immer durch die Auflage eingeschränkt war, unbedingt AdLib- wenn nicht gar SoundBlaster-Kompatibilität gewährleisten zu müssen – und das hardwaremäßig, da einige DOS-Spiele direkt die entsprechenden Register programmieren und sich keinen Deut um etwaige Software-Treiber kümmern.

Windows nutzt die spezielle Architektur der 386/486-Prozessoren, um Ihrem PC eine Eigenschaft zu verleihen, die sich in der täglichen Arbeit mit dem Computer als ungemein nützlich erwiesen hat: Multitasking, die vom Betriebssystem (in diesem Fall Windows) simulierte Fähigkeit eines Computers, mehrere Programme gleichzeitig ablaufen zu lassen. In Wirklichkeit sorgt Windows dafür, daß jedes gestartete Programm reihum pro Sekunde immer eine gewisse Zeit lang abgearbeitet wird. Die Software läuft also prinzipiell langsamer (bei zwei Programmen arbeitet jedes theoretisch nur halb so schnell, als wäre es alleine gestartet worden), doch in der Praxis fällt dies kaum auf. Gerade Textverarbeitungen benötigen kaum Rechenleistung in der Zeit, in der sie auf einen Tastendruck warten. Multitasking unter DOS ist in der MS-DOS-Version 5.0 nicht vorgesehen, voraussichtlich wird erst die Version 6.0 diese Fähigkeit bieten – mal abwarten, wie praxistauglich es dann sein wird.

Speicher

Als begeisterter DOS-Spieler kennen Sie bestimmt die zermürbende Meldung: »Systemspeicher reicht für die Ausführung des Programmes nicht aus. Es werden mindestens fünfhundertirgendwas freie KByte benötigt.« Das trifft einen hart, wenn man bis eben noch der Meinung war, man hätte einen Computer mit vier MByte RAM vor sich stehen. Nur: DOS-Spiele sind auf einen nicht zu knappen freien Platz im untersten 640 KByte-RAM-Block angewiesen – ein lauschiger Ruhesitz aber auch für diverse Treiber und Systemprogramme, denen in höheren RAM-Regionen schwindelig wird. Ein paar der übelsten Platzhirsche sind CD-ROM-, Scanner- und Netzwerk-Treiber. Da weiß oft auch der gewiefteste Speichermanager keinen Rat und kapituliert. Die Folge: Einer der Treiber muß (zumindest kurzzeitig) raus: fröhliches Umkonfigurieren wünsche ich. Dieses Problem

existiert unter Windows nicht. Basta.

All diese Punkte bilden eine traumhafte Plattform für eine neue Spielegeneration, die – durch Windows von den DOS-Fesseln befreit – in bislang unerforschte Grafik- und Sounddimensionen vorstößt... wäre da nicht ein winziger, klitzekleiner Haken: Wann kommt sie denn endlich, die Windows-Spieleflut? Windows (Version 3.0) ist nun schon geraume Zeit auf dem Markt, doch die Spieleresonanz vergleichsweise dürftig. Microsoft selber will da ein wenig nachhelfen und hat schon ein paar »Windows Entertainment Packs« veröffentlicht; Disketten mit vielen, zum Teil wirklich nett gemachten Spielchen darauf. Aber es sind halt nur Spielchen. Die Großen der Spiele-Branche üben sich leider noch vorwiegend in vornehmer Zurückhaltung, denn einfach DOS-Spiele portieren geht nicht, und die Programmierung der Windows-Funktionen ist nicht von Pappe. Microsoft – die schon wieder – sind sich des Spiele-Ernstes nicht unbewußt und haben deshalb vor nicht allzu langer Zeit eine eigene Spiele-Entwicklungs-Abteilung gegründet, die den schlaffen Windows-Spielesegeln endlich etwas Wind (oder besser gleich einen Orkan) einhauchen sollen. Viel Erfolg.

Wer sich also jetzt Windows zulegt um sich in ein Spielemeer zu stürzen, darf nicht enttäuscht sein, wenn er zur Zeit noch mit einer Wanderung im seichten Watt Vorlieb nehmen muß. Und doch lohnt sich die Anschaffung schon jetzt, denn Windows 3.1 besteht nicht nur aus der nackten Benutzeroberfläche, sondern überrascht den Arges ahnenden Anwender auf's Angenehmste mit vielen kleinen Utilities und Zusatzprogrammen. Wir haben im Folgenden die interessantesten für Sie herausgepickt.

Dateimanager

Wenn Sie schon einmal unter DOS zehn Disketten formatiert, 50 Dateien umbenannt, 90 Unterverzeichnisse angelegt und 400 Dateien nebst in mehreren Ebenen verschachtelten Verzeichnissen kopiert haben, dann sind Sie reif für die Rente. Wenn Sie dann sehen, wie locker und leicht all dies und einiges mehr mit dem Windows-Dateimanager funktioniert, dann müssen Sie tapfer sein. Der Dateimanager zeigt die komplette Menüstruktur und alle (!) Dateien auf dem Bildschirm in klarer grafischer Aufmachung. Das Betrachten mehrerer Laufwerksinhalte ist kein Problem, da für jedes Laufwerk ein Fenster geöffnet wird. Um eine oder mehrere Dateien, Ordner oder Disketten zu kopieren, nehmen Sie einfach die Namen mit der Maus auf und plazieren diese über dem gewünschten Ziel. Diverse Sortier-, Formatier- und Suchfunktionen runden den ausgezeichneten Gesamteindruck nochmals ab.

Systemsteuerung

Mit den Modulen der Systemsteuerung konfigurieren Sie Ihr Windows entsprechend Ihrem Geschmack und Gerätepark. Welche Schriftarten wollen Sie verwenden? Wie soll der Desktop aussehen, welche Farben soll er haben? Welche Sounds sollen bestimmten Systemmeldungen zugeordnet werden? Wollen Sie einen speziellen Sound-Treiber installieren? Stimmen die MIDI-Tabellen? Ist der richtige Drucker eingestellt? Stimmen die RS232-Parameter? Haben Sie noch nicht auf Winterzeit umgeschaltet? Welchen Bildschirmschoner soll Windows nach welcher Zeit aktivieren? Oder...

Write

Es ist noch gar nicht so lange her, da hätte man viel Geld dafür hergegeben, eine Textverarbeitung der Write-Klasse zu erstehen. Zahlreiche Zeichensätze (aus dem Windows-Font-Pool) in allen Größen und den wichtigsten Textattributen, Suchen & Ersetzen, Blöcke löschen und verschieben, Kopf- und Fußzeilen, Einbinden von Grafiken, diverse Zeilenausrichtungen und vieles mehr prädestinieren Write geradezu für alle einfachen Drucksachen, bei denen ein perfektes Erscheinungsbild nicht Nebensache ist.

Paintbrush

Ein niedliches Malprogramm mit allen wichtigen Funktionen, aber ohne aufwendige Bildmanipulationen. Ideal zum Anfertigen von Diagrammen und Grafiken, die von Textverarbeitungen übernommen werden sollen.

Terminal

Eine Standard-DFÜ-Software mit Telefonregister, allen wichtigen Modem-Einstellungen, ein paar Übertragungsprotokollen und dergleichen mehr. Für Wochenend-Datenreisende durchaus zu empfehlen.

Kalender

Die Anzeige ist umschaltbar auf Monat oder Tag, wobei Sie für jeden Tag Ihre Termine eintragen können. Ideal für jeden, der nicht mehr Zeit in seine Terminplanung als in seine eigentliche Arbeit investieren will.

Rechner

Der gute alte Taschenrechner, möchte man auf den ersten Blick meinen. Doch wehe, Sie schalten per Menü um in den Modus für wissenschaftliche Funktionen...

Uhr

Wem oder vielmehr was einem selbst die Stunde schlägt erfahren Sie in beliebiger Größe, digital oder analog.

Um es nochmals zu betonen: Diese und noch ein paar weitere Programme sind aufpreisloser Bestandteil jeder Windows 3.1-Version. Die Liste der käuflich zu erwerbenden Software für Windows ist nicht besonders aufregend, es existiert einfach von nahezu jedem namhaften DOS-Anwendungsprogramm mittlerweile eine erheblich leistungsstärkere Windows-Version (oder eine solche ist kurz vor der Fertigstellung). Leider ist das Preisniveau noch relativ hoch, dies sollte sich hoffentlich in absehbarer Zeit bessern. Interessant sind aber auch eine Reihe von Neuentwicklungen, die noch nie etwas anderes als die Windows-Umgebung gesehen haben. Einen Volltreffer hat Microsoft selbst mit seinem »Visual Basic« gelandet. Ein grafisch-/objektorientiertes Basic, bei dem Sie zuerst Ihre Benutzeroberfläche entwerfen (per Maus, versteht sich), und anschließend das Programm dazu schreiben. Muß man gesehen, oder besser, probiert haben. Doch bei aller Euphorie: Die Multitasking-Benutzeroberfläche als solche kann nicht verschleiern, daß speziell programmierte, anspruchsvolle Windows-Spiele noch extrem dünn gesät sind. **(ts)**

IM REICH DER 10 000 PIXEL

Technik: VGA-Karten

»Dieses Programm unterstützt Super VGA« – Hilfe! Brauche ich jetzt eine neue Grafikkarte? Wir klären das Rätsel um die verschiedenen VGA-Standards.

VGA ist out, Super VGA ist in. Kaum haben die Spielehersteller EGA und CGA fast komplett aus ihrem Vokabular verbannt, tauchen auch schon die ersten Spiele auf, die sich mit VGA nicht zufrieden geben. »Super VGA« heißt der neue Grafik-Standard, der mit Begriffen wie »VESA«, »Multisynch« und »Chipsatz« um sich wirft. Die Verwirrung wird umso größer, weil praktisch jede VGA-Karte eine Super VGA-Karte ist, auch wenn die meisten Hersteller es nicht mehr extra angeben. Um zu erklären, welche Spiele auf Ihrer Karte laufen (und welche nicht), erstmal ein Abriß über die VGA-Geschichte.

VGA ist ein Grafik-Standard, der von IBM entwickelt wurde, um den EGA-Standard abzulösen. VGA bietet im wesentlichen zwei *Video-Modi*: 320 Punkte x 200 Punkte in 256 verschiedenen Farben und 640 x 480 in 16 verschiedenen Farben. Die *Farbpalette* ist über 260.000 Farben groß. Für diese beiden Auflösungen ist ein Speicher von 256 KByte notwendig. Der erste Modus (320 x 200 in 256 Farben) wird manchmal auch *MCGA-Standard* genannt. Irgendwann war IBM auch diese Auflösung zu mickrig und der XGA-Standard wurde geboren. Obwohl es XGA seit Jahren gibt, hat sich dieser Modus nicht durchsetzen können (oder hat Ihr Händler Dutzende von XGA-Karten im Regal stehen?). Der VGA-Standard war für Hersteller von Grafikkarten nämlich viel zu attraktiv. Schon kurz nach der Vorstellung von VGA durch IBM boten andere Firmen Nachbauten an. Bedingt durch den Konkurrenzdruck fingen die Nachbauer an, zusätzliche Grafik-Modi auf ihre Karten zu packen – eben die *Super-VGA-Modi*. Dadurch waren die VGA-Karten auch gleichzeitig preiswerte Konkurrenz zu IBMs XGA.

Der Haken an der Sache: Jeder Hersteller kochte sein eigenes Süppchen, dadurch waren die Grafikkarten untereinander inkompatibel. Ein Programm, das auf Karte A einen Super-VGA-Modus nutzt, wird auf Karte B nicht laufen. Und da Software-Hersteller nicht für ein Dutzend verschiedener Karten programmieren und alles austesten können, wurden die Super-VGA-Modi jahrelang nicht genutzt, außer von ein paar Anwendungsprogrammen. Für WordPerfect und Word, Lotus 1-2-3 und AutoCad und meistens auch noch GEM und Windows lieferten die Grafikkarten-Hersteller selbst *Treiber-Software* mit, die diesen Programmen (und nur diesen) Zugriff auf die neuen Modi gaben.

Die Inkompatibilität rührt von der ursprünglichen RAM-Aufteilung der Grafikkarten her. Auf der original IBM-VGA-Karte sind nur 256 KByte RAM vorhanden. Auf einer Super-VGA-Karte braucht man 512 oder 1024 KByte. Wie man an diesen zusätzlichen Speicher herankommt, ist von Hersteller zu Hersteller unterschiedlich. Deswegen laufen die »normalen« VGA-Auflösungen überall einwandfrei, da sie ja nur an das normale RAM herankommen. Das erklärt auch das Phänomen, warum Testprogramme wie Norton Utilities und PC Tools angeben, Ihre VGA-Karte hätte nur 256 KByte RAM, selbst wenn Sie genau wissen, daß mehr darauf steckt: Auch die Testprogramme wissen nicht, wo der Grafikkarten-Hersteller sein RAM versteckt hat.

1990 haben die Grafikkarten-Hersteller das Problem theoretisch beseitigt. Sie haben zusammen den *VESA-Standard* gegründet, der bei VGA-Karten festlegt, wie die einzelnen Grafik-Modi sich zu verhalten haben. Wenn eine Karte also VESA-kompatibel ist, dann können Programme über die VESA-Funktionen auch die Super-VGA-Modi erreichen – egal, von welchem Hersteller die Karte kommt.

VESA ist im Prinzip eine gute Sache, aber leider sind die einzelnen Hersteller nicht mit Herz dabei. Die VESA-Erfinder haben nämlich VESA so definiert, daß die Hersteller weiter ihre Trick-17-Modi auf die Karten bauen und VESA nur zusätzliche Modi anbietet. Kaum eine Karte, die heute verkauft wird, ist deswegen von Haus aus VESA-kompatibel – aber es gibt einen Trick, den *VESA-Treiber*. Fast jede Grafikkarte wird mit einem solchen kleinen Programm geliefert, das nur ein paar hundert Byte Speicher benötigt, aber die Karte VESA-kompatibel macht. Das Programm übersetzt alle VESA-Funktionen in die Sprache der Grafikkarte. Es handelt sich also praktisch um eine VESA-Emulation, was uns aber nicht stören soll, denn jetzt können Programmierer Spiele schreiben, die VESA ausnutzen, und so auf 99 Prozent aller Grafikkarten funktionieren – wenn die Hersteller einen VESA-Treiber mitliefern.

VESA-Probleme

Daß VESA auf dem Papier funktioniert, aber bei weitem nicht so problemlos ist, erfahren beispielsweise die Programmierer von »Links Pro« (siehe Test in dieser Ausgabe) am eigenen Leib. Einige Hersteller liefern nämlich defekte oder gar keine VESA-Treiber mit. So hat sich beispielsweise Compaq,



Bei Super-VGA sind 640 x 400 und 640 x 480 Bildpunkte üblich. Auch höhere Auflösungen werden unterstützt.

Mit Standard-VGA waren nur 320 x 256 Bildpunkte bei der Darstellung von 256 Farben möglich möglich

jahrelang einer der teuersten Anbieter von Hochleistungs-PCs, nie um VESA gekümmert. Andere Produzenten schlampen VESA-Treiber zusammen, denen Funktionen fehlen oder die Bugs haben. Da niemand die VESA-Treiber kontrolliert, sondern die Hersteller VESA darauf drucken können, wie sie wollen, kommen etwa 5 Prozent aller VGA-Karten mit VESA-Spielen einfach nicht zurecht.

Was können Sie tun, wenn Ihre Grafikkarte nicht VESA-kompatibel ist? Im schlimmsten Fall eine neue kaufen, aber zuerst einmal sollten Sie versuchen, einen VESA-Treiber zu erhalten. Bei Links Pro sind beispielsweise VESA-Treiber für über ein Dutzend Typen Grafikkarten enthalten, das deckt mindestens 80 Prozent aller verkauften VGA-Karten ab. Wenn Sie nicht extra Links Pro kaufen wollen, dann suchen Sie das Handbuch Ihrer Grafikkarte und melden Sie sich beim Händler, bei dem Sie die Karte gekauft haben. Wenn der Ihnen keine neuen Treiber geben kann (oder will), fragen Sie doch bei einigen PD- und Shareware-Händlern nach. Viele der VESA-Treiber sind nämlich Public Domain und können gegen eine geringe Kopiergebühr angefordert werden. Allerdings müssen Sie dann wissen, welches *Chipset* Ihre VGA-Karte verwendet.

Zukunfts-Visionen

In den letzten Monaten haben die Hersteller von Grafikkarten mit sogenannten *HiColor-Chips* weiteres Leben in den VGA-Standard gebracht. HiColor-Chips erlauben die Darstellung von noch mehr Farben gleichzeitig. 32768 Farben können auf einmal auf dem Bildschirm erscheinen, die allerdings aus einer kleineren Palette, nämlich ebenfalls 32768 Farben. Deswegen sieht so manches VGA-Bild mit »nur« 256 Farben besser aus, da durch die größere Palette (260000 Farben) feinere Abstufungen einzelner Farben möglich sind. Jüngster Streich sind die *True-Color-Karten*, bei denen theoretisch 16,7 Millionen Farben erscheinen – theoretisch, denn auf dem Bildschirm sind nur rund 300.000 Punkte aktiv und deswegen auch nur so viele Farben tatsächlich gleichzeitig zu sehen. Truecolor-Karten nennt man oft auch 24-Bit-Karten, denn die Farbwerte werden mit 24 Bits oder 3 Bytes codiert. Aufgepaßt vor teuren Profi 24-Bit-Karten: die sind nur für Design-Profis und oft nicht VGA-kompatibel! Bei HiColor und TrueColor geht das Spiel mit den fehlenden Standards wieder von vorne los – die eine HiColor-Karte ist mit der anderen inkompatibel. Ebenfalls noch in den Bereich der Super-VGA-Karten fallen die »Accelerator«- oder Beschleuniger-Karten (manchmal auch S3-Karten genannt). Diese sind voll VGA-kompatibel und haben ein paar versteckte Zusatzfunktionen, die Windows schneller machen. Einen Haken hat die Sache aber: Programme unter DOS, insbesondere Spiele, sind mit diesen Karten langsamer als mit modernen, »normalen« VGA-Karten.Wenn Sie sich heute eine Grafikkarte überwiegend zum Spielen kaufen möchten, dann sollte es trotzdem eine Super-VGA-Karte mit 1 MByte Speicher sein. Der Preisunterschied zu kleineren Karten ist gering, und wer weiß, ob nicht ein Spiel mit besonders hoher Auflösung den Speicher braucht - gerade bei CD-ROM-Spielen könnten 512 KByte Videospeicher zu klein werden. Karten mit Chips von Tseng, dem sogenannten ET4000-Chips, sind besonders weit verbreitet, und das zu Recht, denn sie sind meistens sehr flott und ungeheuer kompatibel. Billig-Tseng-Karten gibt es manchmal schon für 250 Mark, eine Edel-Tseng wie die schnellen Diamond-Speedstar-Karten kostet weniger als 500 Mark. Ebenfalls einen guten Ruf haben die Karten von ATI. **(bs)**

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

Warum kann man bei CD-ROM-Laufwerken die CD nicht direkt wie bei meinem CD-Spieler einlegen, sondern muß sie erst umständlich in dieses Plastikdingens (den »Caddy«) packen? Gibt es auch CD-ROMs, bei denen dieser Caddy nicht nötig ist?

Der vielgeschmähte Caddy erfüllt zwei Aufgaben: Zum einen schützt er die wertvolle CD vor Beschädigung, Verkratzen und Verstauben (das ist löblich), zum anderen erspart er den CD-Laufwerksherstellern die Entwicklung einer aufwendigen Schubladenmechanik (das ist weniger löblich). CD-ROM-Laufwerke ohne Caddy-Kram gibt es nur wenige - vor allem wenig gute. Einen guten Kompromiß bietet das Philips/LMS-Laufwerk 205, das über eine von Hand herausziehbare CD-Schublade verfügt. Motorbetrieben wäre edler, aber als Trost ist dieses Gerät eines der preiswertesten Laufwerke und glänzt dennoch mit sehr guten Audio-, Geschwindigkeits- und Kompatibilitätswerten. Wir berichten in einer der nächsten Ausgaben noch ausführlich darüber.

Bei meinem PC-System ist endlich ein VGA-Farbmonitor fällig. Die Preisunterschiede zwischen den einzelnen Modellen sind zum Teil ziemlich happig. Reicht mir ein »Billig-Monitor«, wenn ich vor allem Spiele und ein paar Anwendungen (auch unter Windows) laufen lassen will? Auf was muß ich beim Kauf achten?

Sehen Sie sich zuerst die technischen Daten an: 14 Zoll Bilddiagonale (weniger ist zu mickrig und schlecht für die Augen), 0,28-mm-Lochabstand (oder weniger für ausreichende Schärfe), eine getönte und entspiegelte Bildröhre (für guten Kontrast und wenig Reflexe im Bild auch bei hellen Räumen), Strahlungsarmut nach MPR II (sonst sind Schäden für Augen und Gesundheit zu befürchten) sowie ein Dreh-/ Neigfuß sind die elementaren Mindestanforderungen an einen guten VGA-Monitor. Alles andere gehört auf den Sperrmüll (hart aber wahr), zumal Monitore mit diesen Leistungsmerkmalen schon für weit unter 1000 Mark zu haben sind. Haben Sie vor, auch einmal mit höheren Auflösungen als VGA (640x480 Pixel) zu arbeiten (zum Beispiel unter Windows), dann muß der Monitor zudem den Zusatz »Multisync« tragen. Welche Auflösungen dieser mit welchen Bildwiederholraten darstellen kann, erfahren Sie vom Händler. Hier gilt: je höher, desto besser. Bildwiederholraten (in der Auflösung, in der Sie arbeiten!) von mindestens 70 oder 72 Hertz sind vor allem für das Arbeiten mit Anwendungsprogrammen unerläßlich.

Kann mir mal jemand plausibel erklären, warum bei einigen Spielen die PC-Version 20 Mark teurer ist als die Amiga-Version?

Wir können gerne einige Argumente der Softwarefirmen nennen; ob sie plausibel sind, ist eine andere Frage. Großer Beliebtheit erfreut sich die offizielle Ausrede, daß die Entwicklung von PC-Versionen wegen der vielen Grafik- und Soundkarten-Anpassungen teurer sei, was sich schließlich auf den Verkaufspreis auswirken müsse. Zumindest bei den Grafikkarten wirkt dieses Argument ein wenig fadenscheinig, da bei vielen neuen Spielen lediglich VGA im 256-Farben-Modus unterstützt wird. Ein anderer, weniger offizieller Grund: PC-Besitzer gelten als älter und kaufkräftiger als die gemeine Heimcomputer-Klientel; also kann man den Leuten leichter ein paar Mark mehr aus der Tasche ziehen. Aktuelles Pfui-Beispiel: Das Adventure »Lure of the Temptress« wurde 1:1 vom Amiga auf den PC rübergeschaufelt ohne die besseren Grafikmöglichkeiten unter VGA auszunutzen. Die unverbindliche Preisempfehlung für die Amiga-Version beträgt 99 Mark; bei der PC-Version sind es 119 Mark.

Die PCs werden immer billiger; man traut sich kaum, jetzt ein Gerät zu kaufen. Selbst 386er bekommt man heute schon nachgeschmissen. Wann kann man sich ruhigen Gewissens einen neuen PC kaufen, ohne befürchten zu müssen, daß ein und dasselbe Modell vier Wochen später 200 Mark billiger geworden ist?

Erste und ewig gültige Computer-Kaufregel (Vorsicht, Ironie): Kaufen Sie nie, nicht jetzt und zu keinem anderen Zeitpunkt einen neuen Computer, denn morgen ist er garantiert billiger, schneller und besser ausgestattet. Derzeitige Situation: 386-PCs mit 40 MHz und 100- bis 200-MByte-Festplatte sind zu fairen, nicht mehr allzu schlimm rutschenden Preisen überall im Angebot.
486-PCs bieten nur bedingt soviel Leistung mehr wie sie mehr kosten und verfallen im Preis zusehends. Also hier noch etwas warten.

Mit 2 MByte RAM sieht meine Kiste bei einigen Programmen ganz schön alt aus, vor allem unter Win-dows. Was muß ich denn beachten, wenn ich auf 4 oder 8 MByte RAM erweitern will? Ist der Bastelaufwand groß oder kann das auch eine technische Niete bewältigen?

Gerade bei No-Name-PCs ist die Speicheraufrüstung meist ein Kinderspiel und beschränkt sich auf das Einstecken von RAM-Platinchen in bestimmte Sockel auf der Hauptplatine. Richtpreis: 1 MByte kostet etwa 50 Mark.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihnen praxisnah zu helfen.

Hier die genaue Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Zaunkönigweg 2c
8000 München 82

Shareware und Public Domain

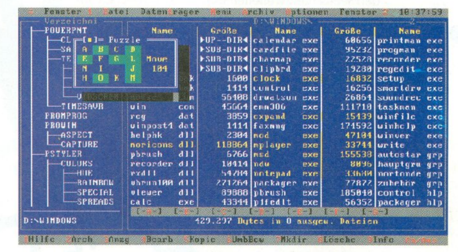
Wenn Sie ständig den Überblick über die Festplatte verlieren oder mit den DOS-Befehlen im Clinch liegen, ist »DCC« das richtige Shareware-Programm für Sie.

Wenn Sie die Tücken des DOS-Prompts immer noch nicht vollständig umschiffen können, sich den Befehl zum Formatieren einer 360-KByte-Diskette nicht merken können oder einfach nicht mehr wissen, wo Sie die Datei WICHTIG.TXT gespeichert haben, dann naht Hilfe in Form eines der besten Shareware-Produkte der letzten Jahre. »DCC« steht für »DOS Control Center« und ist eine sogenannte DOS-Shell. Das bedeutet, daß die DOS-Befehle durch Menüs ersetzt werden. Bei DCC markieren Sie einfach die Datei mit der Maus, suchen in einem Bildschirmfenster das Zielverzeichnis und klicken auf den Knopf für Umbenennen/Bewegen. Bei DCC sehen Sie normalerweise in zwei Fenstern den Inhalt Ihrer Festplatte. Die beiden Fenster können auf unterschiedliche Verzeichnisse zeigen oder miteinander verbunden sein; das eine Fenster zeigt dann eine Übersicht über die Verzeichnisse, das andere die Dateien im aktuellen Verzeichnis.

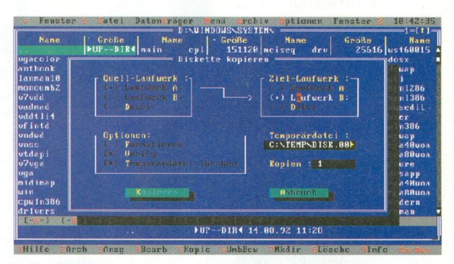
Um sich eine Datei anzusehen oder ein Programm auszuführen, genügt es, mit der Maus zweimal darauf zu klicken. Um eine Datei zu kopieren oder zu verschieben, klicken Sie einfach auf die entsprechenden Befehle am unteren Bildschirmrand.

DCC kann aber noch mehr. So ist ein Editor, quasi eine Mini-Textverarbeitung, gleich eingebaut. Wenn Sie Disketten kopieren müssen, geht das mit DCC in einem Rutsch; Sie können sogar Disketten mehrmals hintereinander kopieren, ohne die Quell-Diskette immer wieder einlegen zu müssen. Wenn Ihnen eine Datei verloren gegangen ist, suchen Sie sie mit dem Finde-Befehl in allen Ecken der Festplatte. Und wenn Sie ein Archiv-Programm wie ZIP, LHA oder ARJ benutzen, ist DCC gleichzeitig eine sehr komfortable Shell für diese Dateien. Sie kopieren einfach in oder aus einer Archiv-Datei, als wenn sie ein eigenes Verzeichnis auf der Festplatte wäre – einfacher geht es wirklich nicht.

Profis erkennen die Verwandtschaft von DCC zum »Norton Commander«, der sich ähnlich bedienen läßt. Im Gegensatz zu diesem mehrere hundert Mark teuren Profi-Produkt ist DCC aber für 45 Mark zu haben. Für absolute Einsteiger in die DOS-Welt ist DCC nicht ganz das geeignete Programm; viele der Einstell-Möglichkeiten sind für Fortgeschrittene und Profis gedacht. So können Sie eigene Menüs programmierern und so alle Programme, die Sie haben, in DCC integrieren. Bevor Sie eine DOS-Shell wie Norton Commander oder »XTree« kaufen, sollten Sie erstmal die Shareware-Version von DCC für ein paar Tage kostenlos ausprobieren. Wenn Sie Ihnen zusagt, sind die 45 Mark eine erhebliche Ersparnis gegenüber den anderen Paketen, die Sie zudem vorher nicht testen können. DCC erhalten Sie bei allen guten Shareware und PD-Händlern sowie (wenn Sie ein Modem haben) in zahlreichen Mailboxen. **(bs)**



In zwei Fenstern sehen Sie die Verzeichnisse Ihrer Festplatte und die darin enthaltenen Dateien. Ein kleines Spielchen hat der Programmierer auch spendiert.



Zahlreiche Utilities wie ein eingebautes Disketten-Kopierprogramm runden die Funktionsvielfalt von DCC ab

SHAREWARE-KONZEPT

Shareware-Programme darf man vor dem Kauf erstmal in Ruhe ausprobieren. Sie können sich ein Shareware-Programm umsonst kopieren und dann einige Zeit (meistens 30 Tage) auf Ihrem Computer durchtesten. Wenn Sie dann mit dem Programm zufrieden sind, sollten Sie es kaufen, wie jedes normale Programm auch. Dieser Kauf wird auch oft »Registrierung« genannt. Warum sollten Sie es noch kaufen, wenn Sie es eh schon haben? Zuerst einmal ist auch ein Shareware-Programm eine Raubkopie, wenn Sie sie länger als die vom Programmierer vorgegebene Zeit benutzen. Zum anderen sind Shareware-Programmierer auch Menschen, die von irgendetwas leben und ihre Miete bezahlen müssen. Wenn Sie diesen ehrlichen Programmierern, deren Produkte Sie vor dem Kauf ausprobieren dürfen, das sauer verdiente Geld vorenthalten wollen, sollten Sie mal ein kleines Gespräch mit Ihrem Gewissen führen.

TIPS & TRICKS

Wenn der Goldschlüssel unauffindbar ist oder man ständig vom großen grünen Wutz aufgefressen wird, dann regen sich Jammer und Wut in den Seelen verzweifelter Spieler. Bei jedem Adventure oder Rollenspiel lauert irgendwo der tote Punkt, an dem man beim besten Willen nicht weiterkommt. Damit Sie sich von solchen Sackgassen nicht den Tag verderben lassen müssen, bieten wir Ihnen in jeder Ausgabe eine hübsche Ladung erlesener Tips und Spielelösungen. Wir konzentrieren uns dabei immer auf ein aktuelles Topspiel, dessen Lösungsweg besonders gründlich beschrieben wird. Als Zugabe gibt es einige kleinere Tips oder Paßwörter; außerdem veröffentlichen wir auf unseren Disketten hilfreiche Schummelprogramme.

GUTES GELD FÜR GUTE TIPS

Wir wünschen Ihnen zum einen viel Spaß bei der Lektüre unserer Spieletips; zum anderen sind wir auf Ihre Beiträge ganz versessen. Das Einsenden selbst erarbeiteter Spielelösungen kann sich durchaus lohnen; in jeder Ausgabe wird der beste Beitrag (sei es eine Lösung oder ein Programm) mit 500 Mark honoriert. Für alle anderen Tips, die abgedruckt werden, lassen wir ein PC-Spiel Ihrer Wahl springen.

Egal, ob Codewort-Liste, Komplettlösung oder Schummel-Programm, schicken Sie Ihre Beiträge bitte an folgende Adresse:

DMV
Daten- und Medienverlag
Redaktion PC PLAYER
Kennwort: Tips & Tricks
Zaunkönigsweg 2c, 8000 München 82

Vergessen Sie Ihren Absender nicht und geben Sie außerdem an, welches Spiel Sie im Falle eines Falles gewinnen möchten. Ihre Einsendungen müssen natürlich frei von den Rechten Dritter sein und sollten nur uns, aber keinem anderen Verlag angeboten werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wenn Sie unser Leben leichter machen wollen und Ihre Chance auf eine Honorierung erhöhen möchten (Motivieren leicht gemacht), dann beachten Sie bitte folgende Feinheiten:

Karten mit schwarzem Filzstift oder Kugelschreiber (bitte kein Bleistift) auf weißem Papier zeichnen (Karos und Linien sollten tabu sein). Falls Sie Ihre Karten am Computer gezeichnet haben, dann schicken Sie uns die Dateien bitte auf Diskette, bevorzugt in einem Postscript-kompatiblen Format gespeichert (z.B. EPS oder Illustrator). Fügen Sie möglichst einen Ausdruck bei.

Wenn Sie ein nettes Schummel-Programm geschrieben oder einen besonders tollen Spielstand auf Lager haben, dann schicken Sie uns das Kleinod bitte auch auf Diskette ein und legen Sie unbedingt ein Begleitschreiben mit Anleitung bei.



Indiana Jones
and the Fate of Atlantis

Indy ist wieder unterwegs und diesmal ist er dem Geheimnis von Atlantis auf der Spur. Falls Sie noch nicht in der verlorenen Stadt angekommen sind, hilft Ihnen unsere Komplettlösung von Boris Schneider weiter, die auf alle drei Lösungswege eingeht.

Eines der komplexesten Adventures der letzten Monate ist »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« von Lucasfilm. In Kürze erscheint auch die deutschsprachige Version, was wir zum Anlaß nehmen, das Spiel komplett auseinanderzunehmen und Ihnen eine Lösung zu präsentieren, die alle Probleme klären sollte.

Falls Sie es noch nicht bemerkt haben: Indy 4 (wie wir es kurz nennen wollen) läßt sich auf drei ganz verschiedene Arten durchspielen. Das erste und letzte Drittel des Spiels sind in etwa gleich, aber die Mitte unterscheidet sich von Lösungsweg zu Lösungsweg doch ganz erheblich. Welchen Weg Sie nehmen, stellen Sie an dem Punkt im Spiel ein, an dem Sophia Ihr Schicksal voraussagen will (nachdem Sie den verlorenen Dialog gefunden haben). Speichern Sie an dieser Stelle ab, dann können Sie alle drei Wege ausprobieren, ohne jedesmal das erste Drittel spielen zu müssen. Unsere Lösung teilt sich an dieser Stelle natürlich konsequenterweise auch in drei Teile. Wenn Indy nach Atlantis gelangt, werden alle drei Teile wieder zusammengeführt. Und noch ein Hinweis: Um Ihnen nicht beim Durchblättern des Heftes aus Versehen zuviel zu verraten, haben wir einige Hinweise codiert. Wenn Sie also beispielsweise ein Wort wie BUMBOUJT sehen, handelt es sich NICHT um einen Druckfehler! Sie müssen von jedem Buchstaben »einen abziehen«. Aus B wird also A, aus U wird T, und so weiter. Dann lesen Sie (bitte prüfen Sie es gleich nach): ATLANTIS. Achja, ein A steht dann natürlich für ein Z.

Und nun viel Vergnügen!

Teil 1: Die Einleitung

»Einleitung« bezeichnet das erste Drittel des Spiels, das sich bis zur Wahl des weiteren Weges erstreckt. Wir schenken uns hier Hinweise für die Vorspannsequenz, sondern steigen erst in das Geschehen ein, wenn Kerner verschwunden und Indy nach New York gereist ist.

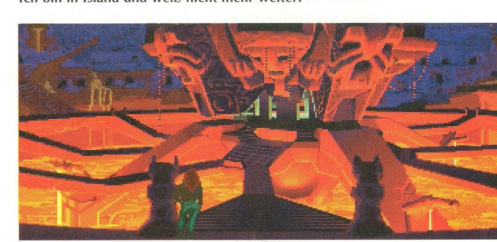
Wie komme ich in das Theater?

Es gibt drei verschiedene Wege, die den drei Lösungswegen des Spiels etwa entsprechen: Sie können den Rausschmeißer im Dialog überreden, ihn im Faustkampf besiegen oder sich durch die Kisten rechts im Bild zu einer Feuerleiter schlängeln. Sophia wird später einen Vorschlag machen, welchen Weg Sie nehmen sollen, der auf Ihrer Auswahl hier basiert; Sie können dann trotzdem einen anderen Weg benutzen.

Ich bin im Theater, aber der Beleuchter stört.

Haben Sie draußen die AFJUVOH mitgenommen? Sie müssen den Beleuchter erst überreden, sie zu nehmen. An der Maschine sollten Sie den linken und rechten Hebel drücken, dann den Knopf betätigen.

Ich bin in Island und weiß nicht mehr weiter.



Wenn Sie das erste Mal in Island sind und mit Björn Heimdall plaudern können, dann tun Sie das. Er wird Sie über weitere Personen informieren, die sich mit Atlantis auskennen. Mehr können Sie noch nicht tun; kommen Sie später noch mal wieder.

Ich bin ein zweites Mal in Island und kann nicht mehr mit Heimdall reden.

Bedauerlich, aber nicht zu vermeiden. Allerdings hat Heimdall Ihnen etwas vermacht: Er hat seinen Fund fast völlig freigelegt. Die Öffnung seines Fundes hat genau die richtige Größe für eine Orichalcum-Perle.

Ich bin in Tikal und komme nicht durch den Dschungel oder über die Schlucht.

Es gibt mehrere Wege im Dschungel, einer führt zur Schlucht. Die Schlange um den Baum können Sie loswerden, in dem Sie Ihre Peitsche mit dem Dschungeltier benutzen und die-

Indy

Spiele-Lösung des Monats

ses in die Fänge der Viper treiben. Das klappt oft nicht sofort; bleiben Sie am Ball und treiben Sie das Dschungeltier immer weiter. Benutzen Sie dann den Baum als Brücke.

Sternhart läßt mich nicht in den Tempel.

Indy weiß den Namen des Dialogs nicht. Raten hilft nicht, er steht nicht im Menü. Allerdings ist der QBQBHFJ gerne behilflich. Erst müssen Sie gegenüber Sternhart zugeben, daß Sie den Namen nicht wissen, dann fragen Sie obigen einfach.

Der Tempel ist ziemlich öde; kann man hier was machen?

Ja, am Wandgemälde steht eine Spirale hervor; es reicht aber nicht, sie zu nehmen. Um ranzukommen muß Sophia Sternhart ablenken; dann hat Indy Zeit, die MBUFSNF mitzunehmen und ihren Inhalt als Reinigungsmittel zu benutzen. Das Stück läßt sich im Tempel quasi als Schlüssel einsetzen (wo, ist relativ offensichtlich). Daß Sternhart nun mit dem Fund abhaut, ist nicht zu vermeiden. Keine Angst, ihn ereilt später noch seine gerechte Strafe.

Ich bin in den Azoren, aber Costa will nicht mit mir reden.

Zum einen: Sophias Charme wirkt wesentlich besser als Indys Rauhbeinigkeit. Zum anderen: Damit er plaudert, will Costa etwas aus Atlantis. Sophias Halsband fällt aus, in Ihrem Büro ist auch nichts, die Perle allein reicht nicht, bleibt also nur ein Gegenstand aus JTMBOE.

Ich bin wieder im College. Wie finde ich den Dialog?

Der Dialog ist an einem von drei verschiedenen Orten versteckt. An welchem genau? Das wechselt von Spiel zu Spiel. Es folgen Tips zu den einzelnen Problemen:

College: Was ist mit den Treppen?

Wenn eine Treppe kaputt ist, dann können Sie sie nicht benutzen oder reparieren.

College: Wie klettere ich ins Dachgeschoß?

Sie können den UPUFNQGBIM als Leiter benutzen. Um ihn zu bewegen, nutzen Sie den Gegenstand aus dem LVFIMTDISBOL.

College: Wo ist der Schlüssel für die verstaubte Truhe?

In der VSOF.

College: Wie klettere ich die Kohlenrutsche hinauf?

Benutzen Sie den LBVHVNNJ aus der Bücherei. Den finden Sie nach genauem Absuchen einiger Gegenstände.

College: Diese Schrauben im Buchregal sehen verlockend aus.

Einen Schraubenzieher basteln Sie mit dem MBQQFO und der QGFJMTQJUAF.

College: Ich gebe auf. Was sind die drei möglichen Verstecke?

In der staubigen Truhe hinter der Kiste im Zimmer mit dem Totempfahl, im umgekippten Buchregal oder in der XBDITLBUAF. Diese müssen Sie TDINFMAFO, wo, ist wohl offensichtlich.

Wenn Sie den Dialog gefunden haben, können Sie einen von drei Wegen aussuchen. Wenn Sie mit Sophia zusammenbleiben, beschreiten Sie den TEAM-Weg. Wenn Sie Action wünschen, sind Sie auf dem ACTION-Weg. Und wenn Sie sich alleine durchknobeln wollen, sind Sie auf dem PUZZLE-Weg. Suchen Sie sich den jeweiligen Abschnitt in der Lösung aus; wir beschreiben zuerst den kompletten Team-, dann den Action- und zum Schluß den Puzzle-Weg. Wenn Sie aus Versehen in einer anderen Lösung als der Ihres Weges nachsehen, verstehen Sie nur Bahnhof, denn viele Puzzles haben andere Lösungen, viele Orte sehen auf einmal anders aus und einige Personen haben andere Rollen.

Teil 2: Der Team-Weg

Algerien: Wo kriege ich die Steinscheibe für Omar her?

Björn Heimdall erzählte von einem zweiten Atlantis-Experten. Vielleicht besuchen Sie doch erstmal Monte Carlo.

Monte Carlo: Wie finde ich Alain Trottier?

Er ist einer der Spaziergänger vor dem Hotel. Fragen Sie soviele Passanten wieSie möchten, irgendwann werden Sie ihn finden.

Monte Carlo: Trottier ist sehr unkooperativ. Wie überrede ich ihn?

Wenn Sie den Dialog nicht genau gelesen haben, können Sie seine Fragen nicht beantworten. Also vor dem Gespräch mit Trottier mal alles genau durchlesen. Um ihn für sich zu gewinnen, sollten Sie so höflich wie nur möglich sein und ihn keinesfalls beleidigen.

Monte Carlo: Also wie läuft das mit der Séance?

Es gibt zwei Möglichkeiten, Trottier zu überzeugen. Die einfache ist die: Sophia beantwortet alle Fragen. Wenn die Frage mit den Fingern kommt, speichern Sie das Spiel und raten (es gibt keinen Weg, es ohne Raten herauszubekommen). Wenn Sie falsch geraten haben, laden Sie den Spielstand, und probieren es gleich nochmal – irgendwann muß es ja klappen. Es gibt noch eine zweite Lösung, bei der Indy aktiv wird. Finden Sie diese selbst heraus, nur ein Tip: Sie müssen schon mal bei Omar gewesen sein, damit die zweite Lösung angegangen werden kann.

Algerien: Wie komme ich an den Ballon?

Ein großes, verworrenes Puzzle. Zuerst einmal kriegen Sie von Omar eine Maske. Diese tauschen Sie gegen etwas anderes. Beim Händler auf dem Marktplatz können Sie eine Taube-am-Spieß eintauschen; er gibt Ihnen Hinweise, welchen von Omars Gegenständen er will. Die Taube essen Sie nicht selbst, sondern geben sie dem Bettler. Der gibt Ihnen eine Ballon-Fahrkarte. Um völlig losgelöst durch die Winde zu fahren, brauchen Sie einen weiteren Gegenstand aus Algerien.

Algieren: Ist der Messerwerfer zu etwas nutze?

Er sucht eine Freiwillige, aber Sophia läßt sich mit Worten

nicht überreden. Allerdings geht Sophia während des Dialogs ganz nah an den Werfer heran, um ihn zu begutachten. Und jetzt? ESVFDLF TPQIJB.

Im Ballon: Wo muß ich eigentlich hin?

Die Karte von Omar ist der Schlüssel. Leider können Sie sie nicht lesen. Zum Glück können die Nomaden sie lesen. Machen Sie also ein paar Zwischenlandungen. Wenn Sie sich genügend nahe herangetastet haben, sollte ein Kreuz am Boden erscheinen, um den Landeplatz zu markieren.

An der Ausgrabung: Sophia ist weg und es ist dunkel. Was nun?

Wenn Sie lange im Dunkeln bleiben, können Sie zumindest schemenhaft etwas erkennen, unter anderem einen Generator, der Strom und damit Licht erzeugt. Um diesen betriebsbereit zu bekommen, müssen Sie Benzin einfüllen. Das finden Sie im MBTUFS.

An der Ausgrabung: Es ist hell, aber Sophia ist immer noch weg.

Zuerst räumen Sie das Geröll mit der Schiffsrippe weg. Dann nehmen Sie den Stift und stecken ihn in das Loch des Wandgemäldes. Darauf paßt der Sonnenstein. Drehen Sie ihn in die Position, die Platos Dialog angibt, dann drücken Sie auf den Stift.

An der Ausgrabung: Wie kriege ich den Laster zum Laufen?

Das eine Teil, das fehlt, hat Sophia. Das andere Teil müssen Sie einem anderen Gegenstand an der Ausgrabung entnehmen.

An der Ausgrabung: Was zum Teufel soll ich mit einem Bernstein-Fisch?

Die Antwort steht in Platos Dialog. Sie brauchen ihn erst später.

Kreta: Mit dem Sonnenstein alleine komme ich hier nicht weiter.

Richtig. Sie brauchen einen weiteren Stein. Kreta ist die große Kolonie, und dazu gibt Platos Dialog neue Anweisungen. Gehen Sie mal nach links. Wenn Sie schon den Mondstein haben: Der Sonnenstein kommt auf die selbe Einstellung wie in Algerien, der Mondstein wird dann relativ zum Sonnenstein eingestellt – Platos Dialog sagt, wie.

Kreta: Tolle Ruinen. Was mache ich hier?

In einem Gebäude ist ein wichtiges Wandgemälde. Außerdem finden Sie ein Vermessungsinstrument. Unter einigen Steinhaufen verbergen sich Statuen. Alles klar? Wenn nicht dann: Peilen Sie mit dem Gerät den Anweisungen des Gemäl-

Indy

Spiele-Lösung des Monats

des entsprechend die Hörner an. Dazu stellen Sie das Gerät auf die Statuen.

Labyrinth: Was bedeuten die drei Köpfe?

Sie brauchen sie später als Ballast. Nehmen Sie sie mit. Die Tür, die sich dann schließt, können Sie nicht mehr öffnen.

Labyrinth: Wie komme ich an die goldene Kiste?

Haben Sie schon Sternhart gefunden? Er hat einen TUBC, den Sie brauchen. Erst müssen Sie das Gegengewicht lösen, dann den Mund einer Statue mit dem TUBC stopfen.

Labyrinth: Was ist mit dem schwankenden Boden unter der Minotaurus-Statue?

Dies ist ein Aufzug. Indy und Sophia müssen beide darauf stehen.

Labyrinth: Wie komme ich durch die Tür mit dem Hebel auf der anderen Seite?

Nur, indem Sie Sophia auf die andere Seite bekommen. Sie müssen sie überreden, durch das Loch zu klettern. Dabei dürfen Sie sie mal wieder nicht beleidigen.

Labyrinth: Ich habe alle Türen geöffnet und laufe trotzdem noch im Kreis.

Es gibt eine Geheimtür, die Sie finden, wenn Sie den Orichalcum-Detektor in allen Räumen benutzen.

Labyrinth: Wie um alles in der Welt benutze ich den Orichalcum-Detektor?

Benutzen Sie den GJTDI. Damit Sie Orichalcum orten können, müssen Sie alle Orichalcum-Vorräte strahlensicher verpacken. Es gibt nur einen bleiverkleideten Gegenstand im Spiel, mit dem das geht. Auch das Halsband muß verpackt werden, Sophia macht das nur widerwillig, kann aber überredet werden.

Labyrinth: Wie öffne ich die Türen im Kartenraum?

Denken Sie an den Dialog und an die Methoden, mit denen Sie bisher Türen aufgekriegt haben. Sie können auf diesem Lösungsweg nur eine Tür öffnen, die anderen bleiben zu.

Labyrinth: Kerner schnappt sich Sophia und die Steine. Was kann ich tun?

Nichts. Keine Angst, eine Chance für Rache bietet sich noch. Um aus dem Labyrinth zu kommen, bemühen Sie mal wieder die Schiffsrippe.

U-Boot: Ich habe den Kapitän besiegt, aber der Rest der Mannschaft mag mich nicht.

Auf diesem Lösungsweg müssen Sie die Crew aus dem Weg räumen, indem Sie sie durch das Funkgerät an die eine oder andere Stelle im Schiff befehlen.

U-Boot: Wie kann ich das U-Boot steuern?

Es gibt vier Steuerelemente, die Sie alle ausprobieren müssen. Bei einem Element bricht der Hebel ab. Benutzen Sie den QPFNQFM als Ersatz. Den Schlüssel für das Steuerruder finden Sie zusammen mit den Steinen. Das U-Boot steuern Sie dann in die Luftschleuse rechts – schon sind Sie in Atlantis.

U-Boot: Wie befreie ich Sophia?

Reden Sie durch das kleine Fenster mit Sophia, damit sie die Wache ablenkt. Wenn Sie das Zimmer betreten, müssen Sie Sophia unbemerkt auf eine Waffe aufmerksam machen. Das klappt immer, solange Sie nicht anfangen, über Lederjacken zu reden.

U-Boot: Wie komme ich an die Steine?

Sie sind im TBGF des Kapitäns. Um den zu öffnen, brauchen Sie die TBFVSF, die Sie in der UBTTF transportieren.

Lesen Sie weiter in Teil 3: Atlantis!

Teil 2: Der Puzzle-Weg

Monte Carlo: Wie finde ich Alain Trottier?

Er ist einer der Spaziergänger vor dem Hotel. Fragen Sie soviele Passanten wie Sie möchten, irgendwann werden Sie ihn finden.

Monte Carlo: Trottier ist sehr unkooperativ. Wie überrede ich ihn?

Wenn Sie den Dialog nicht genau gelesen haben, können Sie seine Fragen nicht beantworten. Also vor dem Gespräch mit Trottier mal alles genau durchlesen. Um ihn für sich zu gewinnen, sollten Sie so höflich wie nur möglich sein und ihn keinesfalls beleidigen. Wenn Sie seine Visitenkarte haben, ist fürs Erste nichts mehr in Monte Carlo zu tun.

Algieren: Wo ist Omar Al-Jabbar?

Wenn Sie in seinem Laden stehen, können Sie seinen Diener mit der WJTJUFOLBSUF überreden, ein Treffen zu arrangieren.

Algerien: Al-Jabbar will einfach nicht mit mir reden.

Dann müssen Sie halt persönlich zu ihm hin gehen. Folgen Sie dem Diener, wenn er zu Al-Jabbar läuft, um ihn nach einem Treffen zu fragen.

Algerien: Ich kann diesen Diener nicht verfolgen, ich verliere ihn immer.

Sie müssen ihn markieren. Benutzen Sie dazu den SPUFO GFA, den Sie kriegen, wenn Sie einen anderen, leichter zu erkennenden Mann verfolgen und zur Aufgabe des guten Stücks überreden. Um dem Diener das Ding zu verpassen, müssen Sie ihn erst nach den Pötten fragen, um herauszukriegen, mit welchem Argument sie ihm das Ding andrehen.

Algerien: Und was mache in Omars Haus? Die Polizei ist schon auf dem Weg!

Haben Sie bemerkt, wie Omar Ihnen nachläuft? Locken Sie Ihn in den TDISBODL. Nehmen Sie alles mit, was sie tragen können. Untersuchen Sie besonders die XBFTDIF, dort ist eine Karte, die Sie brauchen. In einem der Pötte ist ein Utensil, das Sie für die Erlangung der Karte brauchen.

Algerien: Ich werde aus der Wüste immer rausgeschmissen. Wo kriege ich eine Aufenthaltsgenehmigung her?

Nirgendwo. Entweder weichen Sie den anderen Reitern aus, oder versuchen es mit Bestechung mit den TUBUVFO. Die Nomaden-Camps sind ungefährlich und sogar hilfreich.

Algerien: Wo finde ich die Ausgrabung?

Sie brauchen die Karte aus Omars Haus und tasten sich mit Hilfe der Nomaden fort. Die Entfernungsabgaben sind so zu deuten: »Weit« bedeutet zwei Bildschirme weit, »nah« bedeutet auf diesem Bildschirm, ohne Kommentar bedeutet, einen Bildschirm weit.

Algieren: Ich bin in der Ausgrabung, aber es ist schrecklich dunkel hier unten.

Wenn Sie lange im Dunkeln bleiben, können Sie zumindest schemenhaft etwas erkennen, unter anderem einen Generator, der Strom, und damit Licht erzeugt. Um diesen betriebsbereit zu bekommen, müssen Sie Benzin einfüllen. Das finden Sie im MBTUFS.

Algerien: Wie starte ich den Wagen?

Sie brauchen zwei Gegenstände. Einen davon finden Sie im HFOFSBUPS. Die fehlende Batterie können Sie nur mit einem atlantischen Trick ersetzen. Erinnern Sie sich noch an Übermanns Experiment in seinem Labor? Nein? Das kommt davon, wenn man eine Schnitt-Szene überspringt. Nutzen Sie die TUBUVF mit PSJDIBMDVN.

Monte Carlo: Trottier ist wieder mal sehr unkooperativ.

Um ihn dann vor der Falle zu warnen, sollten Sie am Thema bleiben und ihn immer wieder darauf hinweisen.

Monte Carlo: Die Verfolgungsjagd ist seltsam; die Deutschen scheinen kein Ziel zu haben.

Das stimmt. Sie wollen Sie nur loswerden. Es gibt nur einen Weg sie aufzuhalten. SBNNFO.

Monte Carlo: Ich finde mich in den Straßen nicht zurecht.

Ein kleiner Tip: Die Straßen sind von links nach rechts und oben nach unten jeweils alphabetisch sortiert.

Thera: Wie komme ich an die Ballonhülle?

Sie brauchen den Lieferschein. Der klebt an der Außenseite einer Kiste in den Bergen.

Thera: Wie kann ich an den Korb kommen?

Sie brauchen das TDIJME aus der Höhle. Um an das zu kommen, müssen Sie eine Tür schließen, den Sonnenstein benutzen (siehe Platos Dialog) und eine Tür öffnen.

Thera: Wie komme ich aus der Höhle?

Graben Sie sich mit einem Klappspaten durch.

Thera: Wie komme ich von der Insel?

Sie müssen sich selbst eine Fluchtmöglichkeit basteln. Ziemlich offensichtlich handelt es sich um einen CBMMPO. Sie brauchen dazu das OFUA, den LPSC und den CBMMPO. Etwas Auftrieb erhält die Sache durch den MVGUTDIBDIU mittels des TDIMBVDIT.

Thera: Und wo will ich hin?

Suchen Sie das U-Boot und kommen Sie möglichst nah ran.

U-Boot: Wie lenke ich die Wache ab?

Der arme Mann steht schon seit Stunden da. Er braucht nur einen psychologischen Kick, dann geht er gegen seinen Befehl. Diesen Kick geben Sie ihm mit einem TBOEXJDI, das Sie ihm aber NICHT geben, sondern selbst benutzen. Alle notwendigen Gegenstände dafür sind an Bord.

U-Boot: Wie lenke ich die Mannschaft ab?

Locken Sie die Mannschaft ins Heck. Dazu benutzen Sie den MBQQFO mit den ESBFIUFO, und benutzen dann die LPOUSPMMFO des UPSQFEPT und vergessen schließlich den Hebel nicht.

U-Boot: Wie komme ich hier wieder raus?

Wenn Sie oben nicht wieder raus können, muß es eben seitlich sein. Benutzen Sie die MFJOF mit dem IFCFM und bereiten Sie JOEZ auf den Abschuß vor.

Kreta: Wie komme ich hier weiter?

Benutzen Sie die beiden Steine nach den Anweisungen Platos auf dem Podest. Der Sonnenstein wird aufgestellt, wie in Thera, der Mondstein dann relativ dazu, entsprechend Platos Anweisung.

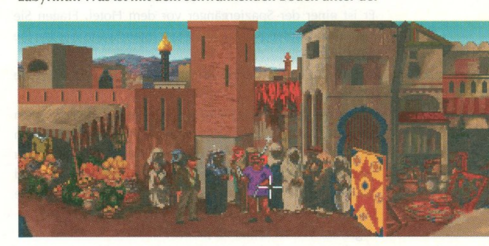
Labyrinth: Was bedeuten die drei Köpfe?

Sie brauchen sie später als Ballast. Nehmen Sie sie mit. Die Tür, die sich dann schließt, können Sie nicht mehr öffnen – aber vielleicht andere, die ähnlich funktionieren.

Labyrinth: Wie komme ich an die goldene Kiste?

Haben Sie schon Sternhart gefunden? Er hat einen TUBC, den Sie brauchen. Erst müssen Sie das Gegengewicht lösen, dann den Mund einer Statue mit dem TUBC stopfen.

Labyrinth: Was ist mit dem schwankenden Boden unter der



Minotaurus-Statue?

Das ist ein Lift, den Sie beschweren müssen. Benutzen Sie die QFJUTDIF mit dem LPQG.

Labyrinth: Wie komme ich wieder nach oben?

Hinter dem Wasserfall ist eine Kette.

Labyrinth: Hier ist eine Tür, die ich nicht aufkriegen kann.

Die können Sie auf diesem Lösungsweg ohne Sophia auch nicht öffnen.

Labyrinth: Was mache ich mit dem Microtaurus?

Das ist eine große Version von Kerners Statue, beziehungsweise der, die Sie bei sich haben. Und in der Mitte scheint genau so ein Stück zu fehlen. Wie war das doch gleich mit der Batterie gewesen?

Labyrinth: Wie öffne ich die Türen im Kartenraum?

Indy

Spiele-Lösung des Monats

Denken Sie an den Dialog und an die Methoden, mit denen Sie bisher Türen aufgekriegt haben. Sie können auf diesem Lösungsweg nur eine Tür öffnen, die anderen bleiben zu.

Labyrinth: Ich laufe immer nur im Kreis. Wo ist der Ausgang?

Wenn Sie hinter dem Kartenraum sind, hilft Ihnen vielleicht Sternharts Orichalcum-Detektor. Benutzen Sie den LBNN mit der MFJOF und dem TDIBM. Vergessen Sie nicht, alles Orichalcum gut abzuschirmen. Das geht nur mit einem bleiausgekleideten Gegenstand.

Labyrinth: Was mache ich mit der U-Bahn?

Den Fahrpreis in Form von Orichalcum bezahlen.

Bitte lesen Sie jetzt weiter in Teil 3: Atlantis.

Teil 2: Der Action-Weg

Ein kleiner Hinweis: In der Anleitung steht, wie Sie fast jeden Gegner durch einen Trick besiegen können. So können Sie den Action-Weg durchspielen, auch wenn Sie keinerlei Gefühl für die Box-Szenen haben. Schließlich wollen Sie ja ALLES von Ihrem teuer gekauften Adventure sehen, nicht wahr?

Monte Carlo: Wie finde ich Alain Trottier?

Er ist einer der Spaziergänger vor dem Hotel. Fragen Sie soviele Passanten wie Sie möchten, irgendwann werden Sie ihn finden.

Monte Carlo: Trottier ist sehr unkooperativ. Wie überrede ich ihn?

Wenn Sie den Dialog nicht genau gelesen haben, können Sie seine Fragen nicht beantworten. Also vor dem Gespräch mit Trottier mal alles genau durchlesen. Um Ihn für sich zu gewinnen, sollten Sie so höflich wie nur möglich sein und ihn keinesfalls beleidigen. Wenn Sie seine Visitenkarte haben, ist fürs Erste nichts mehr in Monte Carlo zu tun.

Algieren: Wo ist Omar Al-Jabbar?

Wenn Sie in seinem Laden stehen, können Sie seinen Diener mit der WJTJUFOLBSUF überreden, ein Treffen zu arrangieren.

Algerien: Al-Jabbar will einfach nicht mit mir reden.

Dann müssen Sie halt persönlich zu ihm hin gehen. Folgen Sie dem Diener, wenn er zu Al-Jabbar läuft, um ihn nach einem Treffen zu fragen.

Algerien: Jetzt macht mir ein gewisser Horst Probleme.

Schalten Sie ihn frühzeitig aus, denn im Faustkampf unterliegen Sie. Benutzen Sie die QFJUTDIF mit dem QPUU VFCFS IPSTU.

Algerien: Ich komme nicht an die Karte ran.

In einem der Pötte liegt ein Werkzeug.

Algerien: Wo ist die Ausgrabung?

Omars Karte kann von den Nomaden gelesen werden. Brauchen Sie nähere Hinweise, lesen Sie bei den anderen Wegen für genaue Karten-Lese-Instruktionen.

Algerien: Ich bin an der Ausgrabung und es wird scharf geschossen!

Das ist richtig. Verstecken Sie sich in der Ausgrabung.

Algerien: Mächtig düster hier unten. Gibt es Licht?

Warten Sie ein paar Augenblicke, dann können Sie schemenhaft etwas erkennen; unter anderem den Generator, der nach dem Einschalten die Glühbirnen mit Strom versorgt.

Algerien: Wie komme ich hier raus? Oben wird geschossen.

Dann muß es unten einen Weg geben. Benutzen Sie die Rippe mit der zerbrochenen Wand rechts. Dann benutzen Sie einen Stift im Loch des Gemäldes und die Sonnenscheibe nach Platos Anweisung.

Algerien: Jemand zielt aus kurzer Distanz auf mich.

Benutzen Sie die QFJTDIF.

Algerien: Wie komme ich hier weg, und wohin?

Nehmen Sie den Ballon nach Norden, Richtung Kreta.

Kreta: Mit dem Sonnenstein alleine komme ich hier nicht weiter.

Richtig. Sie brauchen einen weiteren Stein. Kreta ist die große Kolonie, und dazu gibt Platos Dialog neue Anweisungen. Gehen Sie mal nach links. Wenn Sie schon den Mondstein haben: Der Sonnenstein kommt auf die selbe Einstellung wie in Algerien, der Mondstein wird dann relativ zum Sonnenstein eingestellt – Platos Dialog sagt, wie.

Kreta: Tolle Ruinen. Was mach' ich hier?

In einem Gebäude ist ein wichtiges Wandgemälde. Außerdem finden Sie ein Vermessungsinstrument. Unter einigen Steinhaufen verbergen sich Statuen. Alles klar? Wenn nicht dann: Peilen Sie mit dem Gerät den Anweisungen des Gemäldes entsprechend die Hörner an. Dazu stellen Sie das Gerät auf die Statuen.

Labyrinth: Was bedeuten die drei Köpfe?

Sie brauchen sie später als Ballast. Nehmen Sie sie mit. Die Tür, die sich dann schließt, können Sie nicht mehr öffnen – aber vielleicht andere, die ähnlich funktionieren.

Labyrinth: Wie komme ich an die goldene Kiste?

Haben Sie schon Sternhart gefunden? Er hat einen TUBC, den Sie brauchen. Erst müssen Sie das Gegengewicht lösen, dann den Mund einer Statue mit dem TUBC stopfen.

Labyrinth: Was ist mit dem schwankenden Boden unter der Minotaurus-Statue?

Das ist ein Lift, den Sie beschweren müssen. Benutzen Sie die QFJUTDIF mit dem LPQG.

Labyrinth: Wie komme ich wieder nach oben?

Hinter dem Wasserfall ist eine Kette.

Labyrinth: Hier ist eine Tür, die ich nicht aufkriegen kann.

Die können Sie auf diesem Lösungsweg ohne Sophia auch nicht öffnen.

Labyrinth: Indy sagt, eine Tür sei zu schwer zum Öffnen.

Probieren Sie es nochmal.

Labyrinth: Wie komme ich auf die andere Seite der Schlucht?
Schon mal einen Indy-Film gesehen? Was würde Harrison Ford jetzt wohl machen? Benutzen Sie die QFJUTDIF mit dem WPSTQSVOH.

Labyrinth: Hans ist ganz klar zu stark für mich.
Na, dann müssen Sie es mit einem gemeinen Trick probieren. Verstecken Sie sich hinter dem Felsen und kippen diesen um, wenn Hans kommt.

Labyrinth: Anton ist ja noch stärker als Hans.
Finden Sie den Weg zum Vorsprung über Anton, dann lassen Sie ihn einen Stalaktiten (oder war es ein Stalagmit?) spüren.

Labyrinth: Nomen est Omen: Arnold scheint der schwerste Kämpfer zu sein.
Ja. Probieren Sie, mit der Rippe den großen Felsen in Bewegung zu setzen. Das klappt nicht, ist aber die Vorarbeit für einen späteren, zweiten Versuch mit dem Stalaktiten.

Labyrinth: Im Kartenraum passiert nichts.
Ihnen fehlt ein Stein. (Wenn Sie schon alle drei Steine haben: Lesen Sie Platos Dialog!) Außerdem wird Sophia noch irgendwo gefangen gehalten. Schon mal Arnold durchsucht?

Labyrinth: Was ist ein und wie benutze ich den Orichalcum-Detektor?
Benutzen Sie den GJTDI. Damit Sie Orichalcum orten können, müssen Sie alle Orichalcum-Vorräte strahlensicher verpacken. Es gibt nur einen bleiverkleideten Gegenstand im Spiel, mit dem das geht. Sophias Halsband enthält Orichalcum und kann deswegen auch geortet werden.

Labyrinth: Wie kriege ich Sophia aus der Grube?
Wenn kein Seil in der Nähe ist (wie Sophia es wünscht), tut es jederzeit Ihre Peitsche.

Labyrinth: Wie öffne ich die Türen im Kartenraum?
Denken Sie an den Dialog und an die Methoden, mit denen Sie bisher Türen aufgekriegt haben. Sie können auf diesem Lösungsweg nur eine Tür öffnen, die anderen bleiben zu.

Thera: Wohin soll ich mit dem Bergungsschiff fahren?
Es steht alles im Dialog. Thera ist die Kleine Kolonie. Wenn Thera zehn Meilen nördlich von Atlantis lag, ist Atlantis ja zehn Meilen südlich von Thera zu finden. Denken Sie an Platos Faktor-Zehn-Fehler bei der Entfernungsberechnung.

Thera: Wie klappt das mit dem Taucheranzug?
Zum Reparieren brauchen Sie etwas aus den Bergen, mit dem man normalerweise Reifen flickt. Ist der Anzug geflickt,

Indy
Spiele-Lösung des Monats

benutzen Sie ihn mit dem Luftschlauch und dann mit sich selbst. Wenn Sophia übernimmt, lassen Sie Indy einfach zu Wasser. Unvorhergesehene Umstände zwingen Indy dazu, innerhalb von drei Minuten den Eingang zu Atlantis zu finden.

Teil 3: Atlantis

In Atlantis sollten Sie überall und jederzeit alles mitnehmen, was Sie kriegen können. Hier eine Liste von Gegenständen, sortiert in der Reihenfolge, in der Sie sie brauchen, aber ohne Hinweise WO Sie sie finden können. Wenn Sie nicht weiterkommen, sehen Sie mal, ob Sie vielleicht eine von diese Sachen übersehen haben:

Leiter, Lichtstab, Steinbecher, Brustkorb, Statuenkopf, Bronze Zahnrad, Aalfigur, Bronzerad mit Speichen, Roboterteil, Halbmondförmiges Zahnrad, Gelenkstange, Szepter.

Prima. Ich bin in Atlantis und sehe rein gar nichts. Tolles Spiel.

In den letzten Jahrhunderten hat niemand Licht gemacht. Das können Sie nachholen. Fühlen Sie sich durch die Gegend. Ein Steinding (Kiste) enthält ein Metallding (Lichtstab), das Sie mit einem Stück Orichalcum verwenden.

Ich kriege die Tür nicht auf, bin mir aber sicher, daß die Kombination der drei Steine stimmt.

Platos letzter Absatz ist ein Geheimcode. Sie müssen die Scheiben genau umgekehrt, also um 180 Grad gedreht, einstellen!

Wie komme ich in Räume, die vom Rest des Labyrinths abgeschnitten sind?

Benutzen Sie die Gänge hinter den Gittern in einigen Räumen.

Wie komme ich an den Steinbecher?

Benutzen Sie die MFJUFS.

Wie befreie ich Sophia?

Der Soldat ist fast unbesiegbar. Allerdings ist noch ein zweiter Wächter im Raume. Füttern Sie diesen doch unbemerkt mit Orichalcum. Um den Käfig aufzukriegen, heben Sie ihn einfach an. Sophia kommt nur heraus, wenn Sie ihr vorher einen stabilen Gegenstand zum Abstützen gegeben haben.

Was mache ich am Lava-Brunnen?

Benutzen Sie den TUFJOCFDIFS auf dem Podest, dann den TUBUVFOLPQG auf der Aussparung.

Was mache ich im Krabbenraum?

Fangen Sie eine Krabbe. Benutzen Sie den CSVTULPSC mit dem LBVHVNNJ.

Was mache ich im Raum mit der großen Maschine?

Zuerst einmal reparieren. Sie brauchen dazu das CUPOAF ABIOSBE. Dann gehen Sie nach oben und benutzen MBWB. Das Ergebnis finden Sie unten. Machen Sie das Ganze ruhig mehrmals, dann haben Sie mehr Sicherheit.

Was mache ich mit den großen Türen, die nicht aufgehen?

Zuerst mal muß das Wasser weg. Vor langer Zeit, in JTMBOE, haben Sie mal was ähnliches gemacht. Benutzen Sie die BBMGJHVS mit PSJDIBMDVN. Dann können die Wächter mit Orichalcum in der Fischstatue aktiviert werden.

Was mache ich mit diesem Oktopus?

Geben Sie ihm eine LSBCCF und er läßt Sie in Ruhe.

Wie benutze ich das Floß?

Wie Sie schon gemerkt haben, geht hier alles mit Orichalcum.

Wie kriege ich die Tore auf?

Einfach die passenden Steine auf die Achsen stecken.

Wie öffne ich die große Tür?

Sie brauchen erstmal vier Einzelteile, um den Roboter zu reparieren. Dort, wo eines der Teile lag, war auch eine Beschreibung, wie die Teile zu verwenden sind. Da der linke Arm nicht funktioniert, müssen Sie mit der Kette eine Verbindung zwischen Tür und rechtem Arm herstellen. Dazu müssen Sie den Arm erstmal einmal nach Innen fahren.

Sophia wird von Nur-Ab-Sal übernommen – das paßt mir gar nicht.

Die Macht von Nur-Ab-Sal kommt, wie Sie wissen, aus der Halskette. Schauen Sie sich diese mal genau an. Benutzen Sie PSJDIBMDVN und dann HPMELJTUF.

Wie steuert man die ganz große Maschine?

Sie brauchen zwei Hebel. Neben der Maschine ist im Boden ein Diagramm zu finden, das zeigt, wie man sie stoppt. Ein Diagramm im ringförmigen Tunnel zeigt, wie man sie anläßt.

Hilfe! Ich komme mit diesen Türen und Tunneln ganz durcheinander!

Malen Sie sich eine Karte, dann geht es recht einfach. Leider können wir Ihnen keine Karte geben, da sich die Zusammenstellung der Türen von Spiel zu Spiel per Zufallsgenerator ändert.

Wie komme ich über dieses Lavabecken?

Ein kleines logisches Rätsel. Immer wenn Indy auf eine Platte zugeht, verschwindet die nächste dahinter in Blickrichtung. Gehen Sie also möglichst in der Richtung auf eine Platte, daß dahinter keine ist; dann kann auch keine verschwinden. Auch hier gilt: Nur Mut, so schwer ist es nicht.

Jetzt funktionieren die drei Scheiben wieder nicht. Weder so, wie es bei Plato steht, noch 180 Grad gedreht.

Nur-Ab-Sal hat eine eigene Kombination für die Maschine einstellen lassen. Sie findet sich als Wandzeichnung in dem Raum mit der Lavagrube und den vielen Türen.

Hoppla – jetzt hat mich Übermann doch tatsächlich in ein Monster verwandelt.

Tja, Sie hätten ihn davon überzeugen sollen, daß Sie als Gott schreckliche Rache an ihm nehmen wollen.

Atlantis versinkt; kann man das ändern?

Nein, aber der Sonnenuntergang ist doch wirklich toll geworden, oder? **(bs)**

Dieser Lösungsweg zum aktuellen Microprose-Adventure »Rex Nebular« bezieht sich auf den höchsten Schwierigkeitsgrad. Wenn Sie das Programm auf »Easy« spielen, ändert sich nicht viel. Es gibt dann lediglich ein paar Probleme weniger; der grundsätzliche Lösungsweg bleibt erhalten. Ähnlich wie bei der Indy-Lösung verschlüsseln wir einige wichtige Begriffe, damit Sie beim Querlesen nicht aus Versehen mehr Tips erhaschen, als Sie eigentlich erfahren wollen. Zum Entschlüsseln müssen Sie von jedem Buchstaben »einen abziehen«. Aus B wird also A, aus C wird B, und so weiter. So verwandelt sich z.B. der codierte Kauderwelsch »SFY OFCVMBS« in den Namen unseres Helden, Rex Nebular.

Die Lösung zu Rex Nebular

RAUMFAHRER, MÄNNLICH, LEDIG, SUCHT...

Terra Androgena sehen und sterben? Mit unserem Reiseführer werden Sie die zahlreichen Sehenswürdigkeiten sogar überleben.

Unter Wasser

Das Spiel beginnt nach der Notlandung. Bevor Rex das Raumschiff per Leiter verläßt, muß er ein paar Gegenstände mitnehmen. Das Auffinden fällt nicht schwer, da es im Schiff nur drei Räume gibt. Nachdem Sie einen ersten Blick auf die Planetenoberfläche geworfen haben, in dem Sie sich in den Kommandosessel gesetzt und den Viewscreen angesehen haben, geht das Zusammenraffen los. Folgende Gegenstände sollten sich vor Verlassen des Schiffs in Ihrem Inventar befinden: Binoculars (am Poster), Hamburger (liegt im Kühlschrank), Timer Module (auf dem Tisch) und Re-breather (liegt daneben auf dem Boden). Verlassen Sie jetzt das Schiff und schwimmen Sie nach rechts. Den Dead Fish aufnehmen und den Hamburger hineinstopfen. Erst nach unten, dann nach rechts schwimmen. Nachdem der lila Vielfraß sich den vorbeischwimmenden Fisch geschnappt hat, werfen sie als Nachtisch den gefüllten toten Fisch zu ihm. Das Monster behelligt Sie jetzt nicht mehr, wenn Sie durch die Höhle schwimmen. Nun nach rechts, nach oben und Sie befinden sich an Land.

Terra Androgena

Nach rechts und dann nach oben gehen. In der linken unteren Ecke liegen einig Blätter neben einer Grube. Die Blätter auf die Grube legen, um eine Falle zu basteln (auf die wir später noch zurückkommen werden). Nach links, in die Hütte rein und die Poison Darts nehmen. Jetzt runter, links und nochmal nach links. Ein Affe wird Sie vorübergehend außer Gefecht sitzen und die Binoculars klauen. Ungerührt weiter nach links gehen. Sprechen Sie die junge Dame an, sagen Sie, daß ein Schiffbrüchiger sind und beantworten Sie Ihre Fragen mit »Real Man« gefolgt von »measure angular force« und »wherever they land when I throw them«.

Nach dem Schäferstündchen in der Hütte sollten Sie die Twinkifruit unbedingt mitgehen lassen. Nun aus der Hütte raus und dreimal nach rechts gehen. Legen Sie die UXJOLJGSVJU auf die USBQ. Der Köder zeigt schon bald seine Wirkung. Jetzt nach rechts, den Plant Shoot aufsammeln und die QPJTPO EBSUT reinstecken. Benutzen Sie das Blowgun mit dem Befehl Hose down, um den Affen aus der Palme zu schießen – voilà, die Binoculars sind wieder da. Jetzt nach links und zweimal nach oben gehen; hier die beiden Knochen aufsammeln. Um zu beobachten, welchen Code die Wächterin im Norden eingibt, müssen Sie zunächst die MFJUFS SBVG und dann das CJOPDVMBS benutzen. Man schreibt sich den Code auf, geht nach Norden in den Teleporter und gibt diese Nummer ein.

Hinter Gittern

Nachdem Rex in das Gefängnis geworfen wurde, sollten Sie Kontakt mit dem Zellennachbarn aufnehmen (UBML UP XBMM). Nachdem er zu allen anklickbaren Punkten befragt wurde, wird man zu einer Untersuchung abgeholt. Reden Sie mit der Assistentin. Wenn Sie Ihnen den Rücken zuwendet, um den Doktor zu holen, können Sie schnell das Skalpell einstecken. Bei der Befragung durch die Ärztin antwortet man der Reihe nach »heart is good«, »kidneys are fine« und »I'm an outy«. Wieder in der Zelle nochmal mit dem Nachbarn reden, dann durch Einsatz des TLBMQFMMT und des Kommandos QSZ den Luftschacht öffnen und betreten. Krabbeln Sie zur zweiten Zelle von rechts und dann nach unten. Hier redet man nochmals mit dem Alien-Freund. Nun zur Zelle ganz links robben, nach unten gehen und gegen das Gitter treten. Um die Zellen zu öffnen, klicken Sie beim linken Monitor auf den Würfel mit der 2 und schließlich zweimal auf den roten Knopf. Nach der anschließenden Sequenz gehen Sie zweimal nach rechts und nehmen die TFDVSJUZ DBSE von der toten Wache. Dreimal nach rechts gehen und das UBQF aus der IBOE nehmen. Nun siebenmal nach links marschieren und den Gender Bender betreten. Jetzt nach rechts und zweimal nach oben. Nehmen Sie den UBQF QMBZFS und den BSN, der auf dem Boden liegt. Mit letzterem läßt sich das Schloß zum Vault knacken. Vergessen Sie nicht, »your stuff« mitzunehmen. Nach oben gehen und den Credit Chip von der toten Wache zu nehmen. Jetzt fünfmal nach unten und nach rechts in die Bar. Entwenden Sie die Repair List aus der Hosentasche. Auf den Stuhl setzen, mit dem Barkeeper reden, ein Fläschchen Venusian Brandy bestellen und mit dem Credit Chip bezahlen. Zweimal nach unten gehen und beim Armory Slot die

TFDVSJUZ DBSE benutzen. Sie gehen rein, sammeln das Target Module auf und verlassen den Raum dann wieder. Nun nach rechts und die DBSE benutzen, um den Storage Closet betreten zu dürfen. Hier nimmt man die Charge Cases aus dem Karton. Den Raum verlassen und ins Labor gehen. Stecken Sie das Tape in den UBQF QMBZFS und schreiben Sie das »Rezept« genau auf. Die GMBTLT nehmen und damit die explosive Mischung genau so anrühren, wie die Ansage es vorgegeben hat. Zuguterletzt die Charge Cases zum Auffüllen in den Kettel stecken. Das Labor nun verlassen, zweimal nach links und anschließend viermal nach oben gehen. Betreten Sie den Teleporter und geben den ersten Code ein, der auf der Repair List unter »recently tuned« als Erster aufgelistet ist. Wieder auf Terra Androgena angekommen sollte man die Gunst der Stunde (bzw. des momentanen Geschlechts) nutzen. Dreimal nach unten, anschließend dreimal nach links und einmal nach oben gehen. Sie können jetzt mit der Frau reden, die für einen Rex in männlichem Zustand nur einen gut gezielten Tritt übrig hatte. Fragen Sie nach der Vase und nach dem Roast Chicken, daß man dann mitnimmt. Jetzt wieder nach unten, dreimal nach rechts, dreimal nach oben und in den Teleporter rein. Den Code eingeben, den Sie beim allerersten Mal benutzt hatten (er steht auch auf der Liste drauf). Dreimal nach unten, einmal nach links spazieren und ab in den Gender Bender zur Geschlechts-Rückumwandlung. Nun wieder in den Teleporter. Geben Sie die Nummer ein, die als zweite unter »minor adjustments« aufgeführt ist.

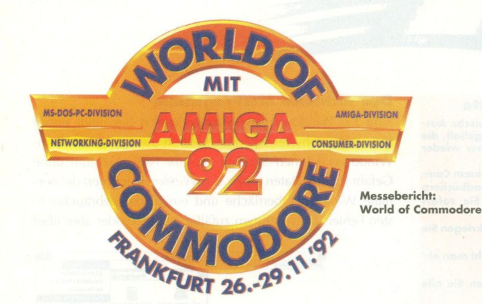
Machopolis

Gehen Sie nach links und betreten Sie den Wagen. Die Zieleingabe bedienen Sie durch Anklicken eines der beiden Pfeile. Sobald das gewünschte Ziel auf dem Monitor erscheint, den grünen Knopf zur Bestätigung drücken. Ihr erster Weg sollte zu Abdul's Shop führen. Hier müssen Sie zunächst einen LOPDIFO über den GFODF werfen, um den Hund abzulenken. Laufen Sie dann geschwind in den Side Entrance rein und werfen einen weiteren LOPDIFO in die EBOHFS APOF hinein. Sobald der Hund sich dort niedergelassen hat, den EPXO CVUUPO drücken – nicht nett, aber wirkungsvoll. Nehmen Sie den Rearview Mirror, der auf der Storage Box liegt, sowie das Polycement aus der Schublade. Nun das Gebäude verlassen, zurück in den Wagen, zum Kane Laboratory fahren und es betreten. Ziehen Sie an dem Schalter und legen Sie dann den SFBSWJFX NJSSPS auf den Sockel. Das Gebäude verlassen und zu Machoprose Software reingehen. Hier das Penlight von der Theke nehmen; an zwei Batterien kommen Sie durch Anwendung von EJTBTTFNCMF (im Easy-Modus gibt es kein Penlight; Sie finden die Batterien später in einem anderen Gegenstand!). Wieder in den Wagen und gen Residential fahren. Nach rechts ins Gebäude rein, wo der Laser sich schon durch die Decke gefressen hat. Eine weiteren Raum nach rechts; hier den Compact Case nehmen. Zurück nach links und den Laser mit diesem Gegenstand reflektieren. Der Safe kann jetzt geöffnet und der Schlüssel mitgenommen werden.

Unsere nächste Station heißt Buckluster Video. Schließen Sie die Tür mit dem gerade erbeuteten Schlüssel auf. Das QIPOF IBOETFU kann man auseinandernehmen: Legen Sie die zwei leeren Batterien rein und setzen Sie den Gegenstand wieder auf seiner Halterung ab. Man verläßt den Raum, geht dann gleich wieder hinein und nimmt die Batterien heraus, die jetzt aufgeladen sein sollten. Den Raum verlassen, nach rechts gehen und mit Herman reden. Nachdem er zu jedem Punkt befragt wurde, gibt man ihm die CBUUFSJFO und erhält ihm Austausch eine gefälschte ID-Karte. Fahren Sie nun zum Sandbar Restaurant. In diesem Gebäude nimmt man die Angel (Fishing Rod), nimmt sie durch EJTBTTFNCMF auseinander und erhält so eine Schnur (Fishing Line). Außerdem nehmen Sie den Padlock Key mit.

Die nächste Fahrt geht nach South Maintenance. Stecken Sie die gefälschte ID-Karte in den Slot. Binden Sie die Schnur an dem IBLFO fest, der an einem der Zementpfosten befestigt ist. Nach rechts gehen und dem Knochenhaufen eine weitere JELBSUF entnehmen. Zweimal nach links, wieder in den Wagen rein und Richtung East Maintenance fahren. Stecken Sie die neue ID in den Slot, gehen Sie rein und nehmen Sie die Detonators mit. Zurück ins Auto und zum Sandbar Restaurant fahren. Man nimmt die GJTIJOH MJOF und befestigt sie an dem CPPU. Als nächstes zum North Sea Window fahren. Eine Sprengladung ins DIJDLFO stecken und behalten. Das Timer Module mit »put« auf die Bombe setzen, dann die daraus resultierende Zeitbombe ganz sachte auf dem MFEHF absetzen.

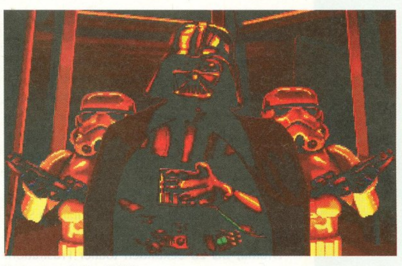
Sie fahren als nächstes zu South Maintenance. Inzwischen ist die Bombe hochgegangen und hat die Stadt überfluten lassen. Sie nehmen die GJTIJOH MJOF und klettern so ins Boot. Nach Norden steuern, wo das Seemonster bald angepaddelt kommt, auf das Sie die DIJDLFO CPNC werfen. Weiter nach Norden steuern, die Flasche nehmen und halb mit Wasser füllen. Erneut nach Norden und durch das Fenster klettern. Stellen Sie die CPUUMF auf dem QFEFTUBM ab, um an die Vase zu kommen. Rein in den Teleporter und die erste Nummer eingeben, die auf der Liste unter »need of minor adjustments« aufgeführt ist. Sie erreichen so den Kontrollraum, wo Sie sich das QBOFM näher ansehen sollten. Den Pad 2-Remote-Knopf drücken, den Raum verlassen und nach rechts gehen. Nehmen Sie die SFNPUF und den TIJFME NPEVMBUPS. Nach rechts und das Schiff betreten. Behandeln Sie den Riß (crack) mit QPMZDFNFOU, werfen Sie einen Blick auf das Service Panel und installieren Sie das UBSHFU NPEVMF sowie den TIJFME NPEVMBUPS. Jetzt noch die Fernbedienung (Remote) aktivieren, am UISPUUMF ziehen und die Sache ist gelaufen.



Messebericht: World of Commodore

VORSCHAU

In vier Wochen steht die nächste 100-Seiten-Packung mit PC-Entertainment-Infos pur an. Der Inhalt des Spieleteils hängt natürlich davon ab, ob die Hersteller pünktlich ihre neuen Produkte fertigkriegen. Unsere Tests basieren schließlich nicht auf Pressemitteilungen und ein paar Bildschirmfotos, sondern auf Analysen der fertigen Software. Zu den prominentesten Spieleneuheiten, mit denen wir in den nächsten vier Wochen rechnen, gehören Lucasfilms Star Wars-Simulator »X-Wing« und »Incredible Machine«, ein neues Denkspiel-Konzept von Dynamix. Burgenbauer und Strategen sollten bei »Castles II« von Interplay glücklich werden, während CD-ROM-Besitzer sich auf den Test von »Sherlock Holmes Consulting Detective Vol. II« einstellen können.



Todesstern & Co.: X-Wing

Im Technik-Teil beschäftigen wir uns unter anderem mit dem Thema »Mehr RAM!«. PC-Software hat immer mehr Appetit auf Speicher, doch beim »Aufrüsten« sind viele Unterschiede zu beachten. Wer bei Extended und Expanded Memory bislang graue Haare bekam, sollte sich diesen Beitrag unbedingt vormerken.

Multimedia: Consulting Detective II

Wenn Sie kurz vor dem Kauf einer neuen Soundkarte stehen, sollten Sie unseren Vergleichstest zu diesem Thema abwarten. Wir sagen, welches System im Dreikampf AdLib, Soundblaster und Roland die besten Karten hat und empfehlen die besten Modelle, die nicht innerhalb kürzester Zeit schon wieder veraltet sind.

Außerdem bieten wir eine neue Diskette an, berichten über die »World of Commodore«-Messe in Frankfurt, bauen unseren Tips-Teil aus und haben noch so manche andere Überraschung auf Lager. Also, bis zum nächsten Mal!

PC PLAYER 2/93 erscheint am 11. Januar

Die Inserenten

FINALE

Die letzte Top 5-Liste

Heute präsentieren wir Ihnen fünf typische Aussagen mit anzweifelbarem Wahrheitsgehalt, die man beim Kauf eines neuen PCs immer wieder hören kann:

Platz 5: »Auch wenn Sie noch nie mit einem Computer gearbeitet haben: Mit unseren Handbüchern (Trainingskursen/Videos) kommen Sie sofort zurecht.«

Platz 4: »Die 100 Megabyte-Festplatte kriegen Sie nie voll.«

Platz 3: »Mehr als 4 MByte RAM braucht man eh' nicht.«

Platz 2: »Mit so einem Computer lösen Sie alle Ihre Probleme im Handumdrehen.«

Platz 1: »Es ist kompatibel.«

LIESMICH.TXT

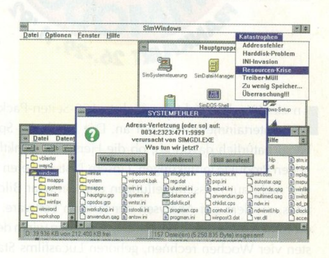
Unsere Tester müssen sich jeden Monat durch Anleitungen verschiedenster Programme und Produkte quälen. Ab und zu erzeugen Stilblüten jedoch derartige Glucker, daß wir sie unseren Lesern nicht vorenthalten können. Diesen Monat trifft es das Readme-File auf der deutschsprachigen Version des Sierra-Spiels »Dagger of Amon Ra«. Wir zitieren:

»Dieses Spiel wird Ihnen stundenlanges Spielen ermöglichen, mit Momenten von höchstem Drama, bis zu Sekunden totaler Frustration. Wenn Sie sehr schlau sind, können Sie sogar die Plastikumwicklung als tolles Entertainment benutzen.

...Wenn Ihr Computer fast zum Ende der »freien Speicherung« gelangt ist, um das Spiel laufen zu lassen, kann es vorkommen, daß das Spiel in manchen Gegenden sich erheblich verlangsamt, oder Sie erhalten die folgende Nachricht »Out of Hunk«.

Das aktuelle SimProgramm

Sind Sie Windows gewachsen? Werden Sie beim ersten Datenverlust hysterisch oder bleiben Sie cool? Mit »SimWindows« können Sie sich und Ihr Nervenkostüm ohne Gefahr für Ihre Daten testen. SimWindows simuliert die normale Windows-Oberfläche und einige der gebräuchlichsten Fehler. Diese können zufällig auftreten oder aber über



das »Katastrophenmenü« aufgerufen werden. Im höchsten Schwierigkeitsgrad gilt es, auf einem Rechner mit nur 4 MByte RAM einen komplexen DTP-Job ohne Datenverlust durchzusimulieren.

SimWindows benötigt einen 386er mit 6 MByte RAM sowie etwa 43 MByte Platz auf der Festplatte und testet somit auch gleich, ob Ihr System einigermaßen Windows-tauglich ist. Hersteller Simax hat übrigens eine Windows-Version (SimWindows für Windows) in Vorbereitung, mit der mittels OLE Fehler aus dem Katastrophen-Menü auch in echte Windows-Anwendungen übertragen werden können. Ebenfalls in Planung: eine Multimedia-Version (SimWindows für MPC), die auch die Schmerzensschreie des Benutzers durch Sprachausgabe mitsimuliert.

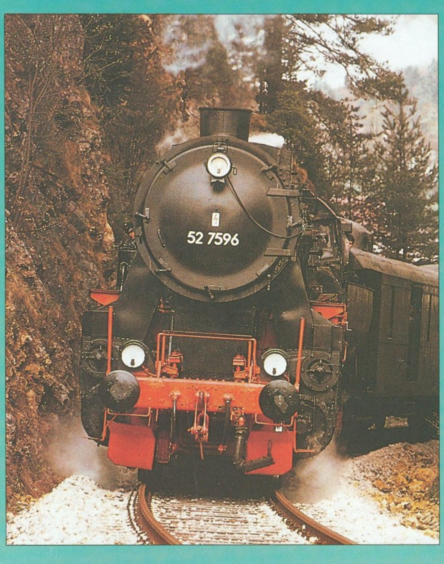
STARKILLER von Rolf Boyke







JETZT NEU FÜR IHREN PC!



LOCOMOTION



Hinter dem Anschein eines niedlichen, harmlosen Tüftelspiels lauert ein Großangriff auf Ihre Gehirnzellen. Die verschlagenen Programmierer in den Kingsoft-Entwicklungslabors haben sich nicht zurückgehalten und eine Schnelldenker-Software mit extrastarker Fesselkomponente vom Stapel gelassen: LOCOMOTION! Um die putzig herumtuckernden Lokomotiven von Bahnhof zu Bahnhof zu geleiten, müssen Sie lediglich ein paar Mal lässig mit der Maus klicken und die Weichen stellen. Wenn aber zwei Loks gerade auf Kollisionskurs sind, ein weiterer Zug an derselben Schienenkreuzung in Wartestellung verharrt und von hinten ein Geisterfahrer ohne ständige Zielanzeige naht, dann lernen auch Sie den Geschmack von lustvoller Panik kennen. Über 100 trickreiche Level und ein komfortabler Editor warten auf Sie – zeigen Sie uns, was Sie draufhaben und versetzen Sie Ihre Maus in Loco-Motion!

Amiga Plus: „... gehört zu den fesselndsten Denkspiel-Neuheiten der letzten zwölf Monate" (Spielspaß: 80%) Playtime: „Brilliantes Spielkonzept und hoher Grad an Motivation" (Gameplay: 90%, Gesamt: 85%) Powerplay: „Endlich mal wieder eine originelle Grübelpartie für Querdenker"



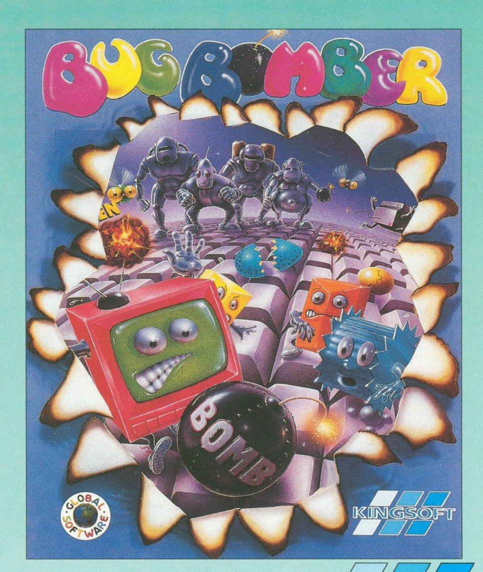
BUG BOMBER



Alarm im Rechenzentrum. Die berüchtigten „Bugs" sind in den Hauptcomputer eingedrungen und drohen, ihn lahmzulegen.
Nehmen Sie die Verfolgung auf und vernichten Sie die Bugs! Noch nie zuvor hatten Sie soviel Spaß beim „Debugging".
Ein großes Arsenal an Waffen wie Bomben, Flammenwerfer und einiges mehr steht zu Ihrer Verfügung. Zusätzliche Unterstützung gibt Ihnen eine Robotermannschaft, deren Kampftechniken und Intelligenz Sie bestimmen.
Höhepunkt dieses atemberaubenden Actionspiels ist die gemeinsame Jagd zu viert. Aber Vorsicht – Sie haben schnell einen treuen Verbündeten gesprengt ...

Amiga Plus: „Egal, ob im Turnier gegeneinander oder durch Teamwork vereint gegen den Computer – die Mischung aus Schadenfreude, Strategie, Siegesgelüsten und schierer Zerstörungswut hat einen speziellen Charme" (Spielspaß: 77%)
Playtime: „Bug Bomber ist absolut fesselnd und hat Euch bald für Stunden an den Monitor gebannt (wie auch uns in der Redaktion ...)" (Spielbarkeit: 85%, Motivation: 90%, Gesamt: 83%) Powerplay: „Ein süchtig-machendes Spiel ... hat man zu viert einen Höllenspaß"

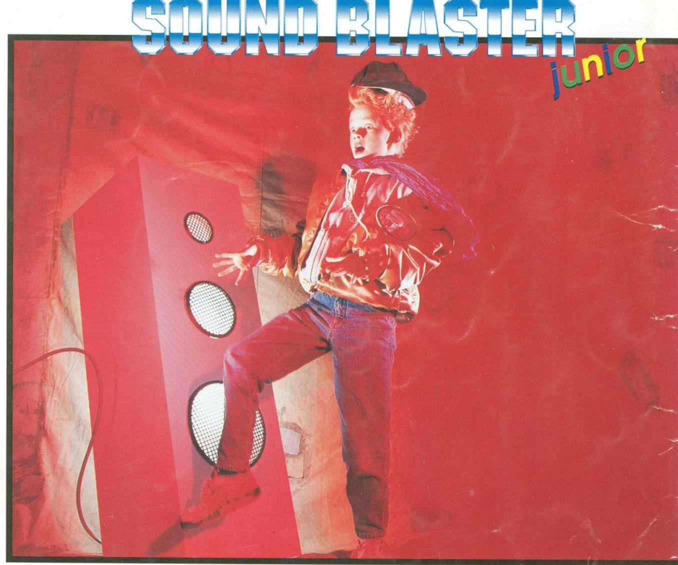


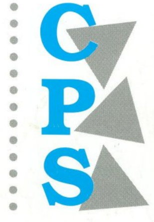


Beide Programme gibt es für Amiga, C-64 und PC

KINGSOFT GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: 02 41/15 20 51, Fax: 02 41/15 20 54

KINGSOFT





Digitales Aufzeichnen und Abspielen von Naturklängen, Musik und Sprache in mono. FM-Musiksynthesizer mit 11 Stimmen, MIDI Interface, Joystick-Port, Ausgangsverstärker für direkten Lautsprecheranschluß. Mitgelieferte Software: Sound Tracks Musik Abspielprogramm, Testprogramm, Gerätetreiber. Handbuch in Deutsch.

Laß krachen, Junior!

Das Lauteste, was für Computer-Freaks zu haben ist: SOUND BLASTER statt Ghetto Blaster! Der Ohrenkitzel, neben dem Nervenkitzel, ist das absolute Muß für alle Computergambler. Quäkmaschine abschalten und ab geht's. Musik, Sprache und Geräusche aufnehmen und abspielen. Synthi inclusive. Noch nicht genug? Dann die HiFi-Anlage ranknallen, bis die Membranen krachen.

Übrigens: Englisch gehört in die Schule. Unsere Handbücher sind in Deutsch.

Beim Händler gibt es was für die Ohren!

CPS Computer Distribution GmbH
Am Neumarkt 30, 2000 Hamburg 70
Tel.: 040/656 99 8-0, Fax.: 040/656 79 69
ACTOR Mailbox: 040/656 69 61

Schweiz:
Wyrsch Trading AG
Grossmatte 30, 6014 Littau/Luzern
Tel.: 041/57 49 57, Fax.: 041/57 30 85

Schweiz:
Wyrsch Trading SA
189 route de veyrier, 1234 Vessy
Tel.: 022/784 33 83, Fax.: 022/784 28 66